Nr 7 – 8 • LIPIEC – SIERPIEŃ 1947

SZACHY



Cena
80
złotych

Z KRAJU I ZE ŚWIATA

Warszawa. Mecz Warszawa — Kraków, rozegrany 5 — 6 lipca w Krakowie, przyniósł zwycięstwo gospodarzom w stosunku 7:5. Punkty dla Warszawy zdobyli: K. Plater 1½, S. Gawlikowski 1½, Szpotański 1, Krulisch 1. Dla Krakowa: B. Śliwa ½, Wojtasiewicz ½, Ciejka 1, Tarnowski 2, Bocheński 1, Gałuszka 1, Zarzycki 1.

Na kongres FIDE wyjeżdża do La Haye, jako reprezentant PZSz., wiceprezes dyr. Wojnarowicz.

Czechosłowacja. Trzy mecze międzynarodowe, rozegrane podczas tournee drużyny czeskiej, przyniosły jej trzy zwycięstwa: pokonali Holandię 12½:7½, Anglię 12:8, Francję 11:9.

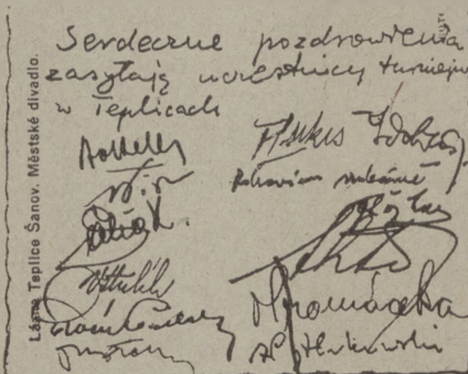
Mały turniej międzynarodowy w Teplice-Sanov zakończył się zwycięstwem Pirca i O'Kelly'ego (po 8 pkt.) przed Ujtelkym 7½, Sajtarem 7 (obaj CSR), Pytlakowskim (Polska) 6½ i Stulikiem 6 pkt. Nasz reprezentant uzyskał bardzo dobry wynik; przegrał tylko jedną partię (z O'Kellym), wygrał z Sajtarem, rewanżując się za porażkę warszawską, uzyskując 59% punktów.

Zurych. Mistrzostwo miasta: M. Christoffel 6½, K. Festini i H. Schurman po 4.

Rzym. Rozgrywane po raz 10-ty mistrzostwa Włoch przyniosły równą ilość punktów dwu długoletnim rywalom: Castaldi i Stalda (4 p.) przed Nestlerem (3) Calapso (2½) Riello i Cenni.

Reykjavik. Stolica Islandii urządziła mały turniej z udziałem Yanofskyego (Kanada), który zdobył łatwo 1 miejsce (+5, =2). Drugim był Asgeirsson 5, dalej Gudmundsson 4, Augustsson i Moller 3.

Sao Paolo. M. Najdorf pobił rekord światowy w grze na ślepo, rozgrywając jednocześnie 45 partii z wynikiem +39, =4, —2 (!).



Powyżej podajemy fotografię karty, otrzymanej przez Redakcję od uczestników turnieju.

ZSRR. Mistrzostwo Moskwy zdobył ostatecznie Simagin, pokonywując swego głównego rywala, Bronsztejna, w stosunku 2½:1½.

Amsterdam. W rozegranym podczas nieobecności dr Euwego turnieju o mistrzostwo Holandii zwyciężył van Scheltinga (8½). Dalej: Cortlever 6½, Kramer 5½, Berg i Tummers po 4.

Hilversum. W turnieju strefowym biorą udział: O'Kelly (Belgia), A. Cwetkow (Bułgaria), R. Combe (Szkocja), S. Tartakower (Francja), C. H. O. D. Alexander (Anglia), L. Szabo (Węgry), B. O'Sullivan (Irlandia), V. Castaldi (Włochy), Ch. Doerner (Luxemburg), van Scheltinga (Holandia), M. Blau (Szwajcaria), L. Pachman (Czechosłowacja), Trifunović (Jugosławia) i K. Plater (Polska).

S Z A C H Y

ORGAN OFICJALNY POLSKIEGO ZW. SZACHOWEGO

WYDAWCA: W IMIENIU P. Z. SZ. TADEUSZ CZARNECKI
Redagują: T. CZARNECKI, S. GAWLIKOWSKI, M. WRÓBEL
Adres Redakcji: Warszawa, Walecznych 40 m. 3. **Konto PKO: I — 4636**
Warunki prenumeraty: Rocznie zł 500, półrocznie zł 270.

Nr 7—8 **LIPIEC—SIERPIEŃ 1947** **Rok II**

Walne Zebranie członków Polskiego Zw. Szachowego odbędzie się w dn. **28 września** (niedziela) o godzinie 11-ej w Warszawie w lokalu Klubu Inteligencji Pracujacej, Mokotowska 25.

Wszystkie Okręgi obowiązane są wydelegować na to zebranie swych przedstawicieli.

Tematy aktualne

Zbliża się termin Walnego Zgromadzenia Polskiego Związku Szachowego, wyznaczony statutowo na miesiąc wrzesień lub październik. Na porządku dziennym obrad znajdą się sprawy wyjątkowo doniosłej wagi — i udział delegatów z całego kraju jest konieczny i obowiązkowy.

W związku z tym warto przypomnieć pewne zasady, których znajomość i przestrzeganie jest nieodzowne dla sprawności naszej organizacji.

Okręgi szachowe powstają na zarządzenie władz Polskiego Związku Szachowego, który decyduje o celowości utworzenia Okręgu i może ew. postanowić jego likwidację. Z drugiej strony — władze Centrali są wybierane przez zjazd delegatów Okręgów — Walne Zgromadzenie, będące najwyższą władzą Związku. Udział w Walnych Zgromadzeniach jest podstawowym prawem i obowiązkiem Okręgów, które powinny decydować zarówno o składzie władz naczelnych Związku, jak i ustalać wytyczne jego działalności.

Rozpoczynamy trzeci rok istnienia Związku po przerwie wojennej. Dwa lata, które mamy poza sobą, nakładają na nas obowiązek porzucenia „tymczasowości" i improwizacji i oparcia naszych poczynań na przepisach formalno-prawnych, przewidzianych w statucie: delegaci Okręgów winni przedstawić upoważnienie władz okręgowych, a ponadto — listy członków — szachistów i pokwitowania z opłacenia składek, jako podstawy do obliczenia ilości głosów.

Delegatami winny być osoby, które zechcą i będą mogły wziąć czynny udział w pracach władz Związku, a to celem możliwie największego ograniczenia wyborów „zaocznych", których powinno się dokonywać tylko w wypadku uprzedniego wyrażenia zgody przez ew. kandydata.

★

Turniej w Lądku, którego wyniki i ocenę rezultatów podajemy na innym miejscu, miał na celu selekcję tych szachistów, którzy pretendują do prawa udzia-

łu w mistrzostwach Polski. Nie drogą mniej czy więcej skutecznych nacisków organizacyjnych, ani dyskontowania rezultatów dawno zapomnianych turniejów, ale w bezpośrednim współzawodnictwie chciał Polski Związek Szachowy uzyskać potwierdzenie tego prawa dla kilku najlepszych. Poszczególne Okręgi zostały wezwane do wydelegowania na ten turniej swoich przedstawicieli, dwu uczestników — nie należących do Okręgów, zaproszono imiennie. Turniej zorganizowano bardzo starannie, warunki gry były bardzo dobre. Organizatorzy znowu zdali swój egzamin — ale cel turnieju nie został w pełni osiągnięty.

Winę tego ponoszą te Okręgi, które albo wcale nie przysłały swych przedstawicieli, albo z niewiadomych powodów reprezentowane były przez graczy słabszych. Brak było wielu szachistów, z których każdy mógł mieć szanse na zdobycie pierwszego miejsca, a wszyscy mogli wejść do grupy zwycięzców. Wynik turnieju nie odpowiedział więc na zasadnicze pytanie: kto, poza dwunastką „50 procentowiczów" sopockich należy do czołowych naszych graczy.

Uwagi te nie dowodzą bynajmniej, abyśmy mieli niedoceniać rzetelnego wysiłku i lekceważyć słusznie zdobyte punkty uczestników turnieju w Lądku. Częściowe fiasco imprezy nie jest ich winą i nie mogą ponosić za nie odpowiedzialności, ani tracić praw, nabytych w uczciwej rywalizacji.

S. Gawlikowski

ELIMINACJE W LĄDKU ZDROJU

Analizując tabelę i partie rozegranego w drugiej połowie czerwca turnieju eliminacyjnego w Lądku Zdroju — nie możemy niestety oprzeć się nieprzyjemnemu uczuciu poważnego rozczarowania.

Celem tych eliminacji, obliczonych na 20 uczestników, **najsilniejszych** reprezentantów wszystkich naszych ośrodków szachowych, miało być wyłonienie 8 graczy, 8 zwycięzców, którzy zostaną dopuszczeni do oficjalnego turnieju o mistrzostwo Polski, planowanego na luty 1948 r. i wraz z dwunastoma zwycięzcami poprzednich mistrzostw — stworzą piękną całość; najlepszą z najlepszych dwudziestkę, która już za kilka miesięcy da nam nowego mistrza Polski.

Lądek Zdrój dał nam tylko pewne wyniki, dał kilka nowych nazwisk, jeszcze raz udowodnił, że P. Z. Sz. umie już organizować duże turnieje i stworzyć zawodnikom warunki gry naprawdę dobre — ale wykazał również b. słabą formę (oby tylko formę...) u kolosalnej większości biorących w nim udział graczy, nie zgromadził wielu nazwisk (Śląsk, Kraków, Kielce), na które mieliśmy prawo liczyć, wykazał małą odporność psychiczną większości graczy, a często zbyt lekkomyślne traktowanie turnieju i zbyt częste urozmaicanie go niekoniecznie potrzebnymi dancingami przez kilku zwłaszcza najmłodszych. Rezultat — b. słabe partie, szereg grubych błędów, kompletny brak przygotowania teoretycznego i poziom ogólny tak niski, że przy najbardziej nawet optymistycznym ocenianiu sytuacji, wątpić należy, czy którykolwiek (z wyjątkiem może Szapiela) ze zwycięzców Lądku Zdroju, zdoła w mistrzostwie Polski przekroczyć mityczne 33%. Byłoby to dużym sukcesem...

Wyniki turnieju przedstawiają się następująco: (tabela)

Z tabeli tej można wysnuć dwa zasadnicze wnioski: pierwszym z nich, będącym jednocześnie jedyną przyjemną niespodzianką w całym turnieju, jest zasłużone i przekonywujące zwycięstwo trzech przedstawicieli n a j m ł o d s z e j generacji drugim— b. wyraźny podział uczestników na 2 grupy: pierwsza „siódemka" o 3 (!!) punkty oderwała się od „ogona" turnieju.

TABELA TURNIEJU W LĄDKU

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Pkt.	M.
1	Szapiel	-	½	0	½	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	I
2	Łuczynowicz	½	-	0	½	0	1	1	1	1	1	½	1	1	1	1	1	11½	II
3	Dreszer	1	1	-	1	½	½	1	1	0	½	1	½	½	1	1	½	11	III
4	Piechota	½	½	0	-	1	0	1	1	½	0	1	1	1	1	1	1	10½	IV
5	Widermański	0	1	½	0	-	0	0	1	1	1	1	1	½	1	1	1	10	V
6	Bocheński	0	0	½	1	1	-	1	0	½	1	½	1	0	1	1	1	9½	
7	Kwapisz	0	0	0	0	1	0	-	1	1	1	1	1	1	½	1	1	9½	
8	Litmanowicz	0	0	0	0	0	1	0	-	½	½	1	½	1	0	1	1	6½	
9	Skalik	0	0	1	½	0	½	0	½	-	1	0	1	0	0	1	½	6	
10	Prusak	0	0	½	1	0	0	0	½	0	-	1	½	0	0	1	1	5½	
11	Hermanowski	0	½	0	0	0	½	0	0	1	0	-	½	½	1	0	1	5	
12	Kwilecki	0	0	½	0	0	0	0	½	0	½	½	-	1	1	0	1	5	
13	Rewkiewicz (jr)	0	0	½	0	½	0	0	0	1	1	½	0	-	0	1	0	4½	
14	Krulisch	0	0	0	0	0	0	½	1	1	1	0	0	1	-	0	0	4½	
15	Balicki	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	-	1	4	
16	Borkowski	0	0	½	0	0	0	0	0	½	0	0	0	1	1	0	-	3	

Przebieg eliminacji nie był specjalnie ciekawy, ani emocjonujący. Szapiel, zademonstrowawszy wielką wytrwałość w ratowaniu trudnych pozycji i silną wolę zwycięstwa — wygrał pierwszych osiem partii z rzędu i uciekł odrazu tak daleko, że nikt już poważniej nie myślał o jakiejkolwiek pogoni. Finisz zwycięzcy był nieco słabszy, ale ostatecznie 1½ p. przewagi nad Łuczynowiczem jest właściwym wykładnikiem sił. Po uzupełnieniu pewnych luk teoretycznych Szapiel może się śmiało spodziewać sukcesów na znacznie szerszej arenie. Gra silnie, spokojnie i nerwy ma zdrowe.

Walka o drugie miejsce była już znacznie zaciętszą: twardy, choć b. mało jeszcze przygotowany teoretycznie młody Łuczynowicz, po świetnym starcie przetrzymał przejściowy okres słabości w środkowym stadium turnieju i ostatecznie silnym zrywem końcowym (4 z 4-ch) wysunął się na II-gie miejsce, co zresztą raczej zawdzięcza zupełnie nieoczekiwanej i niezasłużonej, jedynej w turnieju porażce Dreszera, właśnie w ostatniej rundzie. Klęska ta zepchnęła Dreszera na 3-e miejsce, choć cały przebieg turnieju, poważnie przez niego potraktowanego i doskonałe przygotowanie teoretyczne — zdawały się wróżyć coś więcej.

Piechota grał trochę nierówno i nieco za nerwowo, ale ostatecznie brawurowy finisz (7 z 8-u) ulokował go dość wysoko. Widermański za to grał na ogół równo, ale też głównie finiszowi zawdzięcza V-tą pozycję.

Następuje para Bocheński — Kwapisz. Bocheński pokazał nieco rutyny, Kwapisz — nieznaczną część swego zdrowego talentu, — w rezultacie podzielili VI — VII miejsce z minimalną „bergerowską" przewagą dla pierwszego. Niezależnie od nieprzyjemnej sprawy Bocheński — Rewkiewicz, która jeszcze w odpowiednim

czasie i miejscu znajdzie swe zakończenie — jesteśmy zdania, że Kwapisz na udział w mistrzostwach Polski wynikiem swym zasłużył. Brak Millera, Sojki, Byrtka, Zahorskiego, Bassa, Czarnoty, Rożkowskiego, Arłamowskiego, Ameisena i Ciejki, z których **każdy** byłby w Lądku prawdopodobnie najpoważniejszym kandydatem na I-ą nagrodę, sprawił, że do mistrzostw Polski w roku przyszłym wejdzie i tak szereg zawodników niewątpliwie słabszych, a jeżeli Krakowianin Bocheński będzie reprezentować swój Gród w miejsce Ameisena czy Ciejki, choć jest obecnie zaledwie 7-ą czy 8-ą szachownicą krakowską — wyglądać to będzie coprawda nieco humorystycznie, ale tak już jakoś dziwnie ułożyły się gwiazdy nad czarownym i miłym Lądkiem.

TEORIA

S. Czerniaków

CZY GRA W SZACHY SIĘ SKOŃCZY?...

CZĘŚĆ I

Chyba każdy szachista próbował odpowiedzieć na to pytanie i spośród milionów żyjących i spośród tych, co już zeszli do grobu.

Przeważa pogląd, że zbliżamy się już do końca, że błądząc dotychczas pomacku w labiryncie znajdziemy wreszcie drogę właściwą, a wtedy... grać nie będzie celu, bo wynik partii będzie z góry przesądzony.

Wystarczy tylko dobre zapoznanie się ze znalezioną drogą.

Nawet Capablanca był takiego zdania.

Wartoby więc głębiej zastanowić się nad tym zagadnieniem.

Prawidłem gry jest rozpoczynanie partii przez białe jednym posunięciem i wykonywanie na zmianę, raz przez czarne, raz przez białe po jednym posunięciu. Przymus wykonywania kolejnego posunięcia jest głównym elementem gry. Bez tego gra straciłaby prawie całą swą treść, całe życie.

Przez przymus wykonania posunięcia zostajemy czasem zapatowani, bo nie możemy wykonać żadnego prawidłowego posunięcia, choć król nasz nie znajduje się pod szachem.

Przez przymus wykonania posunięcia zostajemy zamatowani, bo król nie może wyjść spod szachu przez jedno posunięcie bierki.

Przez przymus wykonania posunięcia zobowiązani bywamy do wykonania posunięcia złego, lub przegrywającego.

I właśnie ostatni rodzaj przymusu kryje w sobie niezmiernie bogatą treść.

Nie mamy niestety polskiego terminu dla określenia tego tak ważnego pojęcia i używamy często niemieckiego wyrazu: „zugzwang". Proponuję więc termin: „fat", jako wyraz zbliżony do fatum, mata i pata. Miejmy nadzieję, że Polski Związek Szachowy zajmie się wkrótce wprowadzeniem wielu potrzebnych terminów do naszego języka szachowego.

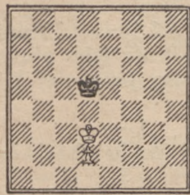
Najwyraźniej i w całej swej krasie występuje fat w problemach i w końcówkach.

We wszystkich pięciu pierwszych przykładach czarne znajdują się w facie. Gdyby nie kolej na posunięcie, partii nie przegrałyby, lecz mogłyby utrzymać remis.

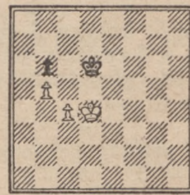
I



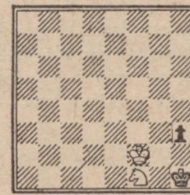
II



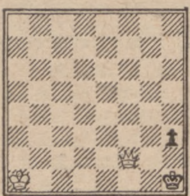
III



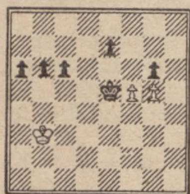
IV



V



VI



VII



VIII



W pozycji diagramu VI białe mogą forsownie zafatować przeciwnika: 1. f5×g6, Ke5—e6. 2. Kb3—b4!, b6—b5! 3. Kb4—b3, a6—a5. 4. Kb3—a3 (zasadą jest stawianie króla przed przednim pionkiem), a5—a4. 5. Ka3—b4! c6—c5+. 6. Kb4—a3, c5—c4. 7. Ka3—b4 fat, jak w pozycji diagramu VII. Gdyby nie kolejność na posunięcie czarne nie tylko nie przegrałyby, ale nawet wygrały w tej pozycji!

Problem Shinkmana przedstawiony na diagramie Nr VIII jest oparty na fatowaniu przeciwnika i zamatowaniu w czwartym posunięciu, przy jednoczesnym unikaniu zapatowania: 1. Wb2—b1!!, d4—d3 (e6—e5. Gf6—d8!!). 2. Gf6—a1!!, e6—e5. 3. Wb1—b2! Tutaj tylko przez fatowanie dobijamy się mata w najkrótszym czasie.

UKŁADANIE TABEL TURNIEJOWYCH

Ustalanie kolejności rozgrywek turnieju — zwłaszcza przy dużej liczbie uczestników — oraz koloru bierek, jakimi mają grać zawodnicy w danej rundzie, sprawia niejednokrotnie kierownikowi gier wiele kłopotu. Podajemy bardzo prosty sposób ułożenia tabeli dla dowolnej ilości graczy, który pozwala w parę minut po ogłoszeniu wyników losowania podać dokładnie kolejność gier i wyznacza każdemu graczowi odpowiedni kolor w każdej rundzie.

Tabelę sporządza się zawsze dla **nieparzystej** liczby graczy. Jeśli liczba uczestników jest parzysta, zmniejsza się ją o 1.

Przypuśćmy, że w turnieju bierze udział 10 graczy. Tabelę ułożymy narazie dla 9. Liczba par w każdej rundzie będzie 5.

I runda. Wypisujemy kolejno cyfry od 1 do 5, dodając do każdej poziomą kreskę z prawej strony:

1 — 2 — 3 — 4 — 5 —

Teraz, **zaczynając od prawej**, dopisujemy po kreskach pozostałe kolejne liczby:

1— 2 — 9, 3 — 8, 4 — 7, 5 — 6

Mamy gotowy plan rozgrywek pierwszej rundy: gracz, który wylosował nr 2,

gra z 9-tym, 3 z 8 itd., przy czym **pierwszy z każdej pary gra białymi.** (białymi grają 2, 3, 4, 5 i 1).

II runda. Wypisujemy kolejno 5 cyfr od lewej do prawej, **zaczynając od pierwszej liczby, którą w I rundzie dopisaliśmy jako pierwszą z prawej strony** (t. j. w tym wypadku od cyfry 6). Stawiamy przy niej kreskę z lewej strony, a przy następnych — z prawej:

— 6, 7 — 8 — 9 — 1 —

i znów, zaczynając **od prawej,** dopisujemy po kreskach kolejne cyfry:

— 6, 7 — 5, 8 — 4, 9 — 3, 1 — 2

Mamy gotową 2. rundę.

III runda. Zaczynamy znów od pierwszej dopisanej z prawej w poprzedniej rundzie, a więc od 2,

2 — 3 — 4 — 5 — 6 —

Przy pierwszej cyfrze stawiamy kreskę naprzemian z lewej i prawej strony: w rundach nieparzystych z prawej, w parzystych z lewej.

Dopisujemy od prawej kolejno:

2 — 3 — 1, 4 — 9, 5 — 8, 6 — 7.

IV runda.

— 7 (kreska z lewej) 8 — 6, 9 — 5, 1 — 4, 2 — 3

Pełna tabela wygląda następująco:

I	1 —	2 — 9,	3 — 8,	4 — 7,	5 — 6
II	— 6,	7 — 5,	8 — 4,	9 — 3,	1 — 2
III	2 —	3 — 1,	4 — 9,	5 — 8,	6 — 7
IV	— 7,	8 — 6,	9 — 5,	1 — 4,	2 — 3
X	3 —	4 — 2,	5 — 1,	6 — 9,	7 — 8
VI	— 8,	9 — 7,	1 — 6,	2 — 5,	3 — 4
VII	4 —	5 — 3,	6 — 2,	7 — 1,	8 — 9
VIII	-- 9,	1 — 8,	2 — 7,	3 — 6,	4 — 5
IX	5 —	6 — 4,	7 — 3,	8 — 2,	9 — 1

Tabelę dla dziewięciu uczestników mamy gotową. Dziesiątego dopisujemy do pierwszej kolumny pionowej, naprzemian z prawej i lewej strony. Gra więc on kolejno z 1 (czarnymi), 6 (białymi), 2 (czarnymi) itd.

Dla uniknięcia nieporozumień, podajemy jeszcze pierwsze rundy tabel dla innych liczb grających:

a) graczy 14. I) 1 — (14), 2 — 13, 3 — 12, 4 — 11, 5 — 10, 6 — 9, 7 — 8
II) (14) — 8, 9 — 7, 10 — 6, 11 — 5, 12 — 4, 13 — 3, 1 — 2

b) graczy 6. I) 1 — (6), 2 — 5, 3 — 4
II) (6) — 4, 5 — 3, 1 — 2

c) graczy11. I) 1 — wolny, 2 — 11, 3 — 10, 4 — 9, 5 — 8, 6 — 7
II) — 7wolny, 8 — 6, 9 — 5, 10 — 4, 11 — 3, 1 — 2

W turnieju dwukołowym układamy tabelę najpierw na pierwsze koło według powyższych wskazówek, a następnie **odwracamy kolejność par,** uzyskując tabelę na 2. koło. W omawianym przypadku (10 graczy) drugie koło będzie miało następujący porządek gier:

I runda. 10 — 1, 9 — 2, 8 — 3, 7 — 4, 6 — 5
II runda. 6 — 10, 5 — 7, 4 — 8, 3 — 9, 2 — 1 itd.

Partie

Redaguje St. Gawlikowski.

XV MISTRZOSTWA ZSRR

Nr 95. GAMBIT HETMANA

Białe: Tołusz — Czarne: Ałatorcew

(Nagroda piękności w XV mistrz. ZSRR. Uwagi w/g D. Rownera, „Szachmaty").

1) d4, d5. 2) c4, c6. 3) Sf3, Sf6. 4) Sc3, e6. 5) e3, Sb—d7. 6) Gd3, Gb4.

Mało używany wariant, słabszy od obrony merańskiej (6... d:c).

7) 0—0, 0—0. 8) Hc2, d:c4. 9) G:c4, Gd6. 10) Gd3, He7. 11) Se2, e5?

Odejście białego Skoczka należało wykorzystać ruchem 11)... c5.

12) Sg3, g6.

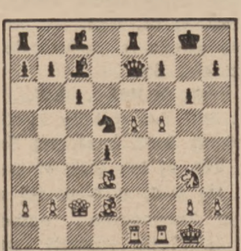
Konieczna obrona punktu f5.

13) Gd2, We8. 14) e4! e:d4. 15) Wa—e1, Se5.

Trzeba dokończyć rozwinięcia, a na inne pole Skoczek nie może odejść wobec groźby e4—e5.

16) S:e5, G:e5. 17) f4, Gc7. 18) e5, Sd5?

Wielka lekkomyślność. Białe piony zawisły nad pozycją czarnych jak miecz Damoklesa i koniecznie należało je powstrzymać przez 18)... Sg4, poczym białe miały zamiar zagrać 19) h3, Se3. 20) W:e3, d:e3. 21) Gc3! Ale w tej pozycji czarne, mimo nacisku białych, mogą się uratować, np.: 21)... Ge6. 22) Se4, We—d8. 23) Sf6+, Kg7. 24) f5, W:d3! 25) H:d3, Wd8. 26) He4, e2. 27) H:e2, Hc5+. 28) Kh1, Gc4. 29) Hf2, H:f2



i atak białych odparty. Teraz czarne tracą wszelkie szanse.

19) f5!

patrz diagram

19)... G:e5. 20) f:g6, f6. 21) Gh6! Se3. 22) W:e3! d:e3. 23) g7, f5. 24) S:f5!

Przez 24) Gc4 można było zdobyć hetmana... i przegrać partię: 24)... Ge6. 25) S:f5, Hd7. 26) S:e6+, W:e6! 27) Se7+, H:e7. 28) Wf8+, W:f8. 29) g:fH+, H:f8. 30) S:f8, e2! i czarne wygrywają.

24)... G:f5. 25) W:f5!

Nie 25) G:f5? G:g7.

25)... G:g7.

Groziło Hc4+ i Gc4+. Nastąpiło jeszcze:

26) Wg5, e2. 27) G:e2, He3+. 28) Kh1, H:g5. 29) G:g5, Kh8. 30) h4, We5. 31) Gf4, Wa5. 32) He4, Wf8. 33) Gd3, Wh5. 34) Gg5, G:b2. 35) g4.

Czarne przegrały przez przekroczenie czasu.

Nr 96. ANGIELSKA

Białe: Keres — Czarne: Kłaman

1) c4, Sf6. 2) Sc3, d6. 3) g3, g6. 4) Gg2, Gg7. 5) Sf3, 0—0. 6) 0—0, Sb—d7. 7) d3, e5. 8) Gd2, Sc5. 9) b4, Se6. 10) Wb1, Se8. 11) a4.

Dość niezwykły atak na skrzydło hetmańskie. Białe rozwinęły już wszystkie figury, czarne są trochę skrępowane.

11)... c6. 12) a5, Se8—c7. 13) b5, c:b5. 14) S:b5, S:b5. 15) W:b5, Sc5. 16) Sg5, Gd7. 17) W:c5?

Osiągnąwszy doskonałą pozycję. Keres— zdaje się — zlekceważył przeciwnika. Ofiara jakości, wobec nieprzygotowania dalszej akcji, jest przedwczesna.

17)... d:c5. 18) G:b7, Wb8. 19) Gd5, He7. 20) f4?

Drugi błąd: otwarcie lini czarnego Gońca g7 i He7!

20)... e:f4. 21) G:f4, Wb2!

Pozycja białych zaczyna się walić.

22) Se4, Gf5. 23) Gd2.

Nie można 22) Gd6 wobec 22)... Gd4+,

23) Kh1, G:e4+. Białe, cofając się do defensywy, przyznają się już do porażki.

23)... Wd8. 24) Gg5, Gd4+. 25) Wf2, He5! 26) Gf4.

Po 26) G:d8, G:e4. 27) d:e4, Hb8, czarne łatwo wygrywają.

26)... Hg7. 27) e3, W:f2. 28) K:f2, Ge5. 29) S:c5, G:f4. 30) g:f4, Hh6. 31) Kg1, Wb8. 32) Sb7, Hh4. 33) c5, He7. 34) Hf3, Gd3. 35) c6, Ga6. 36) He4, Ha3. 37) Kf2, Hb2+. 38) Kg3, Hc1. 39) He5, He1+. 40) Kh3, Gf1+. 41) Gg2, Wf8. 42) Sd6, He2. 43) G:f1, H:f1+. 44) Kg3, Hg1 . 45) Kf3, Hh1+. 46) Kg3, H:c6.

Zdobywa ostatnią nadzieje białych piona c6 i uniemożliwia Sd6—e8! na co prawdopodobnie liczyły białe. Po kilku jeszcze posunięciach Keres poddał się.

Jedyna porażka mistrza w tym turnieju!

Nr 97. SYCYLIJSKA

Białe: Kasparian — Czarne: Keres

1) e4, c5. 2) Sc3, g6. 3) d4, c:d4. 4) H:d4, Sf6. 5) Sd5, Gg7. 6) Gg5, Sc6. 7) Hc3.

Tylko w ten sposób białe mogą utrzymać Skoczka na doskonałej pozycji (d5). Na 7) Hd3 nastąpiłoby 7)... Se5. 8) Ha3, S:d5. 9) e:d, d6 i czarne mają wielką przewagę pozycyjną.

7)... 0—0. 8) G:f6, e:f6. 9) 0—0—0, f5. 10) Hc4, f:e4. 11) H:e4, d6. 12) Sf3, Gf5.

Mistrz Romanowski uważa, że to napozór bardzo silne posunięcie przy dobrej obronie białych nie dawało czarnym nic; białe powinny grać 13) Hh4, H:h4. 14) S:h4, Gg4. 15) Sf3, Sd4. 16) W:d4, G:f3. 17) Wd2.

Za znacznie silniejsze mistrz sowiecki uważa 12)... We8. 13) Hh4, H:h4. 14) S:h4, Gg4. 15) Sf3, Sd4. 16) Sc7 (16. W:d4? G:f3!) ...S:f3. 17) g:f, G:f3 i czarne mają piona więcej.

Białe w następnym posunięciu popełniają błąd, umożliwiający czarnym atakowanie z „tempem".

13) Ha4? Wc8. 14) Gc4?

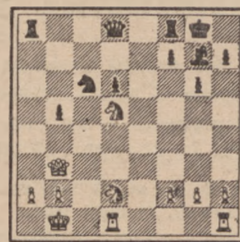
Daje czarnym okazję do efektownego poświęcenia, które w rezultacie sprowadzi osłabienie pozycji b. Króla.

14)... G:c2. 15) K:c2, Sa5. 16) Sd2, a6. 17) Kb1, b5. 18) G:b5, a:b5. 19) Hb4, Sc6! 20) Hb3, Wa8!

patrz diagram

21) Sb4?

Jeszcze jedna niezrozumiała pomyłka. Białe wymieniają Skoczka d5, ostoję swej pozycji. Dobrą odpowiedzią było tylko 21. Se4 z groźbą Sd—f6+. (Romanowski).



21)... S:b4. 22) H:b4, Wa4! 23) Hb3, Ha5. 24) a3, We8. 25) Hf3.

Groziło We2.

25)... b4. 26) Sc4, Ha7. 27) Wh—e1, Wb8. 28) W:d6, b:a3. 29) Hc6, a2+. 30) Kc2, H:f2+.

Białe poddały się.

MISTRZOSTWA MOSKWY

Nr 98. GAMBIT KRÓLEWSKI

Białe: Bronstejn — Czarne: Panow

1) e4, e5. 2) f4, Gc5.

Gambit królewski rzadko bywa używany na turniejach międzynarodowych. Bronstejn jednak stosował to otwarcie zarówno podczas XIV, jak i XV mistrzostw ZSRR, z wielkim powodzeniem. To też Panow woli uniknąć komplikacji zarówno przyjętego gambitu, jak i niezbadanego dostatecznie kontrgambitu Falkbera 2)...d5.

3) Sf3, d6. 4) c3, Gg4.

Dr Euwe uważa to posunięcie za słabe, polecając 4)... Sf6.

5)f:e5, d:e5. 6) Ha4+, Gd7.

Po 6)... Hd7 nastąpiłoby 7) Gb5, c6. 8) S:e5, c:b5. 9) S:d7, b:a4. 10) S:c5.

7) Hc2, Sc6. 8) b4, Gd6. 9) Gc4, Sf6. 10) d3, He7. 11) 0—0, 0—0—0. 12) a4.

Bronstejn rozpoczyna natychmiastowy atak na pozycję roszady przeciwnika. Czarne bronią się śmiałym posunięciem:

12)... a5! 13) b5, Sb8. 14) Sb—d2, Gg4. 15) Sb3, b6. 16) Ge3, Sb—d7. 17) Wa—e1, Ge6. 18) G:e6, H:e6. 19) Kh1.

Uwalnia pole dla Gońca.

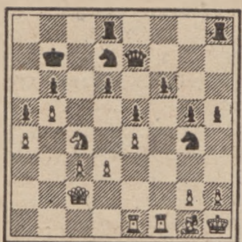
19)... He7. 20) Sb—d2, Sg4. 21) Gg1, h5. 22) Sc4, g5?

Gruby błąd, po którym białe rozbijają pozycję czarnych. Należało grać 22)... h4 z nast. h3.

23) S:d6, c:d6.

Oczywiście nie 23)... H:d6? 24) S:g5.

24) Sd2, f6. 25) Sc4, Kb7.



Białe kończą partię piękną kombinacją:

26) G:b6! S:b6. 27) S:a5+, Kc7. 28) Sc6, He6.

Białe mogą odzyskać straconą równowagę materialną — ale...

29) a5! Sd7. 30) b6!! Kb7.

Po 30)... Kc6, 31) Ha4+, Kb7. 32) a6+, Kb8. 33) Hc6 z nieuchronnym matem.

31) a6+! K:b6. 32) Wb1 .

Czarne przegrały przez przekroczenie czasu, ale i tak, np. po 32)... K:c6, 33) Ha4+, Kc7. 34) Wb7+, Kc8. 35) Hc6 mat.

Nr 99. GAMBIT HETMANA

Białe: Kan — Czarne: Panow

1) Sf3, d5. 2) d4, Sf6. 3) c4, e6. 4) Sc3, c6. 5) e3, Se4. 6) Gd3, f5. 7) g4?!

Bardzo ostre posunięcie, będące nowością teoretyczną, nie umotywowane jednak należycie rzeczywistymi możliwościami pozycji. Jedynie po bezpośrednim 7)... f:g4, 8) G:e4, d:e4. 9) Se5 białe uzyskałyby przewagę.

7)... Gb4. 8) Hc2, 0—0. 9) g:f5, e:f5. 10) Gd2, Ge6. 11) Hb3, Sa6.

Czarne ukończyły rozwój i stoją już wyraźnie lepiej.

12) c:d5, c:d5. 13) Wg1?

Należało stanowczo roszować w krótką stronę. Teraz król biały pozostanie w centrum.

13)... Ge7! 14) a3.

Jeżeli 14) H:b7 to Sb4 z b. niebezpiecznym atakiem.

14)... Kh8! 15) Ke2.

Roszada była niemożliwa (15)... S:f2), niedobre i teraz H:b7, tym razem z powodu 15)... Sa—c5! 16) Hc6, Gd7! wraz z S:d3+.

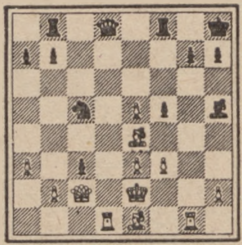
15)... Wb8. 16) Ha4, Gf7! 17) Se5, Gh5+ 18) f3, Gd6. 19) Ge1.

Groziło 19)... G:e5, 20) d:e5, S:d2. 21) K:d2, G:f3.

19)... G:e5. 20) d:e5, Sa—c5! 21) Hc2, d4!

Początek decydującego ataku.

22) Wd1, d:c3. 23) G:e4.



23)... f:e4!! 24) W:d8, Wb:d8. 25) H:c3.

Inne posunięcia przegrywały również:

A) 25) G:c3, G:f3+. 26) Ke1, Sd3+ i w następnym ruchu ginie hetman.

B) 25) Wg3, G:f3+. 26) W:f3, e:f3+ 27) Kf1, c:b2!

C) 25) Hc1, G:f3+. 26) Kf1, Wd1.

25)... e:f3+! 26) Kf1, f2! 27) G:f2, W:f2 ! 28) K:f2, Se4+. 29) Kg2, S:c3 i białe po kilku posunięciach poddały się.

TURNIEJ W BUENOS-AIRES

Nr 100. SYCYLIJSKA

Białe: Dr Euwe — Czarne: Najdorf

1) e4,c5. 2) Sf3, d6. 3) d4, c:d4. 4) S:d4, Sf6. 5) Sc3, a6. 6) Ge2, e6. 7) 0—0, Ge7. 8) f4, Hc7. 9) Kh1, Sc6. 10) a4, Gd7. 11) Sb3.

Posunięcie to należy do systemu Maroczye'go (9. Kh1). Obecnie probuje się też stosowanie tego systemu bez 10) a4.

11)... Sa5! 12) S:a5, H:a5. 13) Gf3.

Z przejrzystą groźbą 14. e5.

13)... Gc6. 14) He1, Hc7.

Oczywiście nie 14)... 0—0 ze względu na 15) Sd5! z wymianą gońca e7. Ta strata tempa umożliwia jednak białym niebezpieczny atak.

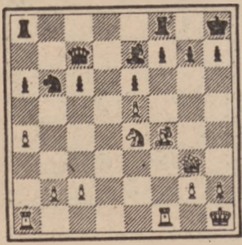
15) e5! d:e5.

Również po 15)... Sd7. 16) e:d z groźbą f5 czarne miały ciężką grę.

16) d:e5, Sd7. 17) G:c6, b:c6!

Niespodziewane i świetne, chociaż rozbija piony. Odbicie hetmanem osłabiłoby nacisk na e5 i białe po 18) Hg3! wstrzymywały roszadę czarnych (18)... 0—0? 19) Gh6).

18) Gf4, 0—0. 19) Hg3, Kh8. 20) Se4, Sb6.



21) Sf6!

Początek pozornie zwycięskiego ataku. W niezwykle trudnej sytuacji Najdorf demonstruje wprost fantastyczną obronę.

21)... Sd5!

Jeżeli 21)... g:f? to 22) e:f, Wg8. 23) G:c7, W:g3. 24) G:b6! i czarne tracą figurę.

22) Hh4!

Grozi mat na h7, jeżeli 22)... h6? to 23) G:h6!

22)... g:f6! 23) e:f6, Gd6!

Przegrywało 23)... S:f4? 24) f:e7, Wg8. 25) Hf6+, Wg7. 26) W:f4 z groźbą Wd1—d8 lub Wg4.

24) Hg3! Wg8. 25) G:d6, Hb6!

Grozi 26)... H:b2. Jedynym sposobem utrzymania zdobytego piona jest przejście do defensywy, ale teraz czarny hetman i skoczek wchodzą silnie do gry.

26) Ha3, Hd4! 27) Hc5, He4!

Końcówka po 27)... H:b2. 28) Wa—b1, Hc3! 29) H:c3! S:c3. 30) Wb7, S:a4. 31) W:f7 wraz z Ge5 i Wb7 poczym f6—f7 była zupełnie beznadziejna.

28) Wf3, e5! 29) Hf2, Wa—e8!

Konieczne przygotowanie, po bezpośrednim 29)... Sf4? 30) We1 pion e5 byłby bezbronny.

30) We1?

Niepotrzebna wymiana piona a4 za e5. Spokojne 30) b3! dawało białym szanse zrealizowania przewagi piona, np. 30)... Sf4. 31) Wg1! (31. g3? Sh3! 32) Hg2? Hd4! lub jeżeli 32. He3, to Hd5. W wypadku 31. We1, Hd5. 32. W:e5, 33. G:e5 następuje S:g2!). ... Sg6. 32) c4! Sh4! 33) Wg3, W:g3. 34) H:g3! Sf5! 35) Hg5! Wg8. 36) Hd2 i teraz tak po 36)... Sh4. 37) h3!! Wg3 (albo 37... Sf5. 38. We1, W:g2. 39. W:e4, W:d2. 40. G:e5) 38) We1! W:g2. 39) W:e4, W:d2. 40) G:e5, jak i po 36)... Sd4. 37) We1 z wymuszoną wymianą hetmanów białe pozostawały zawsze z pionem więcej.

30)... H:a4. 31) G:e5, Wg5. 32) Wf5, Wg6. 33) b3, Hb4. 34) Wf1, Hg4. 35) h3, He4. 36) We1, Hb4. 37) c4! We—g8!

Grozi 37... W:g2 i ratuje partię.

38) Wg1.

Błędne byłoby 38) c:d5? W:g2. 39) H:g2, H:e1+.

38)... Sb6. 39) Wh5, Sd7. 40) Hf3, S:e5. 41) W:e5, Wg3. 42) He4.

Pion b3 nietykalny — groziło Wh5.

42)... h6! 43) We8, H:b3. 44) W:g8+, W:g8! 45) H:c6, a5. 46) Hd5, Wf8. 47) We1, Hc3. 48) Wf1, a4. 49) Wf3, Hc1+. 50) Kh2, a3. 51) Ha5, H:c4. 52) H:a3, Wg8. 53) Hd6, Kh7. 54) Wg3, Wg6!

Oczywiście nie 54)... Wg3? 55) H:g3 i nieuniknlony mat.

55) He5, Hh4. 56) Wf3, Hg5. 57) H:g5, W:g5. 58) h4, Wg4. 59) Kh3, h5.

Remis.

(Uwagi M. Gałuszki i St. Gawlikowskiego).

Nr 101. STAROINDYJSKA

Białe: Stahlberg — Czarne: Najdorf

1) d4, Sf6. 2) c4, g6. 3) Sc3, Gg7. 4) e4, d6. 5) Sf3, 0—0. 6) Ge2, Sb—d7. 7) 0—0, e5. 8) d5, a5. 9) Se1, Sc5. 10) Gg5.

W połączeniu z poprzednim ruchem

oryginalna i nowa idea. Kosztem wymiany gońca uzyskują białe swobodną grę w centrum i będą mogły przepędzić, lub wymienić skoczka c5, najlepiej ulokowaną czarną figurę.

10)... h6. 11) G:f6, H:f6. 12) Sd3, He7.

Solidniejsze było S:d3 wraz z b7—b6, poczym He7 i f5.

13) S:c5, d:c5. 14) Hd2, f5. 15) Wa—d1! Wa6.

Groziło b. nieprzyjemne 16. d6!

16) Sb5! f:e4?

Poważny błąd, osłabiający do reszty pozycję czarnych pionów. Konieczne było 16)... Wd8.

17) d6! c:d6. 18) S:d6, Kh7.

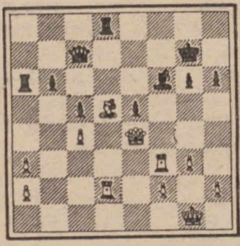
Po 18)... Wd8 następowało 19) Sf5! Hd7! 20) He3, He8. 21) S:g7, K:g7. 22) H:c5,, a po 18)... Gf5, 19) Hd4+ i jeżeli 19)... Ge6, to 20) H:c5, Wd8. 21) S:e4. Wchodziło jednak poważnie w rachubę wtrącone 18)... e3! również z oddaniem piona, ale w korzystniejszych okolicznościach.

19) S:e4, Gf5. 20) Gf3, a4. 21) He3, Wb6. 22) Wd2, G:e4. 23) G:e4, Wd8. 24) Gd5, Hc7. 25) He4, a3.

Pozycja jest wyraźnie remisowa.

26) b:a3, Wf6. 27) g3, Wa6. 28) Wb1, b6. 29) Wb3, Gf6. 30) Wf3, Kg7??

Straszny błąd, natychmiast przegrywający. Po 30)... He7 białe nie miałyby nic!



31) Gf7!!

Efektowne uderzenie. Jeżeli 31)... W:d2? to 32) H:g6+ z matem w 3 posunięciach, na 31)... H:f7 32) W:d8.

31)... K:f7. 32) W:d8, H:d8. 33) Hb7+, Kg8. 34) H:a6, e4. 35) We3, Gd4. 36) W:e4.

Czarne poddały się.

Nr 102. ZUCKERTORT-RETI

Białe: Eliskases — Czarne: Dr Euwe

1) c4, c6. 2) Sf3, d5. 3) b3, Gf5. 4) Gb2, e6. 5) g3, Sf6. 6) Gg2, Sb—d7. 7) 0—0, h6. 8) Sc3, Gh7. 9) d3, Gc5.

Euwe uważa to za silniejsze od 9)... Ge7, gdyż pozostawia wolne pole e7 dla Hetmana.

10) e4! d:e4. 11) d:e4, 0—0.

Niekorzystnym byłoby 11)... S:e4? 12) S:e4, G:e4. 13) G:g7, ale teraz białe mają b. silny ruch, utrzymujący na długo przewagę debiutową. Partia posiada duże znaczenie dla teorii.

12) He2!

Zwykle grywano w tym wariancie Hc2 dla przeforsowania e2—e4 i dopiero później przechodził on na e2. Białe zyskały więc cenne tempo.

12)... He7. 13) e5, Se8. 14) Wa—d1, Wd8. 15) Se4, Ga3. 16) Gd4! Sb6. 17) Se1! G:e4.

Wymuszone groźbą 18) Sc2 i po biciu gońca — Gc5, pozbawia skrzydło królewskie ważnego obrońcy.

18) G:e4, Sc7. 19) Gc2! Gc5. 20) He4, g6.

20)... f5?? 21) e:f6, g:f. 22) G:c5 kosztowałoby figurę.

21) G:c5, H:c5. 22) Sf3, He7.

Konieczna kontrola 7 linii: groziło ew. Sf3—h4: g6 itd.

23) h4! h5. 24) g4! h:g4. 25) H:g4, W:d1. 26) W:d1, Wd8. 27) We1! Sd7,

Jeżeli 27)... Kh7, to 28) Kg2 i Wh1 z jeszcze niebezpieczniejszymi groźbami, niż w partii.

28) h5, Sf8. 29) Kg2, Se8. 30) Wh1, f5, 31) e:f6, H:f6.

Jeżeli 31)... S:f6, to 32) Hg5.

32) h:g6, Sg7. 33) Hg5! H:g5+.

Wymuszone.

34) S:g5, Wd4. 35) Sf7! Se8. 36) Kf3! Kg7. 37) Ke3, c5. 38) Se5, Sd6. 39) f4, Sc8. 40) b4! b6. 41) Gd3, Wd6. 42) b:c5! b:c5. 43) Wb1, Wb6. 44) Wb5!

Grozi 45) W:c5 i wymusza wymianę, która łączy białe piony.

44)... W:b5. 45) c:b5, Sb6. 46) Ge4, Sf—d7. 47) S:d7, S:d7. 48) Kd3, Sb6. 49) Kc3, Sc8. 50) a4, Sd6. 51) Gd3, Kf6. 52) a5, c4!

Ostatnia, ale jeszcze b. interesująca szansa.

53) G:c4, K:g6. 54) Gd3+! Kf6. 55) Kd4,

Ke7. 56) b6! a:b6. 57) a:b6, Kd7. 58) Kc5, Sb7+. 59) Kb5, Sd8. 60) Ka6, Kc6. 61) Ge4+, Kc5. 62) Gh1!

Jeżeli 62) b7?? to S:b7 wraz z Kc5—d4—e3 i remis!

62)... Kd4. 63) Ka7, e5. 64) f5, e4. 65) Kb8!

Znów nie 65) b7? bo S:b7. 66) K:b7, e3!! 67) Gf3, Ke5. 68) Gg4, e2! z nierozegraną!

65)... e3. 66) Gf3, Sc6+. 67) Kc7!

Jeżeli 67) G:c6? to e3—e2!

67)... Sb4. 68) Kd6!

Czarne poddały się.

Z RÓŻNYCH TURNIEJÓW

TURNIEJ W WARSZAWIE

Nr 103. Gambit hetmana.

Białe: Sajtar ,czarne: Plater

(uwagi J. Sajtara)

1) d2 — d4,	**Sg8 — f6**
2) c2 — c4,	**e7 — e6**
3) Sb1 — c3,	**d7 — d5**
4) Gc1 — g5,	**Gf8 — e7**
5) e2 — e3,	**O — O**
6) Sg1 — f3,	**h7 — h6**
7) Gg5 : f6	

Po odejściu gońca na h4 czarne mogły grać 7)... b6 lub 7)... Se4, prowadzące do równej gry. Posunięciem w tekście chciałem zaskoczyć swego przeciwnika.

7)	**Ge7 : f6**
8) Hd1 — c2,	**c7 — c6**

Moja taktyka dała dobry wynik. Plater wykazuje nieznajomość wariantu, gdyż inaczej byłby zagrał 8 ... c5! 9) d : c, Ha5. 10) Ge2, d : c, 11) O — O, G : c3! 12) H : c3, H : c3.13) b : c, Sd7 14) c6 — dające białym tylko minimalną przewagę. Po słabym posunięciu czarnych, białe otrzymują silny atak na króla.

9) O — O — O!	**Sb8 — d7**
10) h2 — h4,	**Wf8 — e8**
11) g2 — g4!	**Sd7 — f8**

Uwalniające posunięcie. 11)... e5 jest niemożliwe ze względu na 12) c : d5, e : d4. 13) S : d4, zdobywające piona.

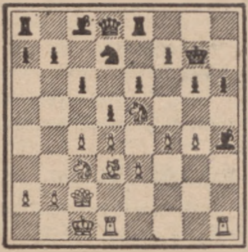
12) Gf1 — e2.

Pozornie silniejsze jest 12) Gd3, ale na to mogły czarne odpowiedzieć 12) ... e5 z wielkimi komplikacjami.

12)	**g7 — g6**
13) Sf3 — e5	**Gf6 : h4**

Czarne przeceniły swoje możliwości obrony. Jeszcze najlepsze było 13)... G:e5. 14) d : e, Hb6. 15) Wh3!

14) f2 — f4,	**Kg8 — g7**
15) Ge2 — d3,	**Sf8 — d7?**



W trudnym położeniu popełniają czarne omyłkę, która umożliwia białym przeprowadzenie decydującego manewru. Należało grać 15) ... g5.

16) Se5 : f7!	**Hd8 — f6**

Po 16) ... K : g7? nastąpi 17) G : g6+, Kf8. 18) G : e8, K : e8. 19) Hg6+, Kf8. 20) H : h6+ i W : h4.

17) Sf7 — d6,	**We8 — d8**
18) Gd3 : g6,	**Hf6 : g6**
19) Hc2 : g6,	**Kg7 : g6**
20) Wh1 : h4,	**Sd7 — f6**
21) c4 — c5,	**b7 — b6**
22) b2 — b4,	**b6 : c5.**

Na 22) ... a5 białe odpowiadają 23) Sa4! z groźbą S : b6.

23) b4 : c5,	**Gc8 — a6**
24) Wd1 — g1	

Grozi 25) g5! przeciw czemu czarne nie mają dostatecznej obrony.

24)	**Sf6 — g8**
25) g4 — g5,	**h6 : g5**
26) Wg1 : g5+	**Kg6 — f6**
27) Wh4 — h7	

i czarne poddały się, wobec nieodpartej groźby mata, 27) ... Wf8. 28) Se4+, d : e. 29) S : e4 mat.

Nr 104. OBRONA NIMZOWITSCHA

Białe: Gabinara — Czarne: Napolitane

Grana w mistrzostwie Włoch w 1947 r.

1) d4, Sf6. 2) c4, e6. 3) Sc3, Gb4. 4) e3, b6. 5) Sf3, Gb7. 6) Gd3, Se4. 7) Hc2, f5.

8) a3, G:c3+. 9) b:c3, 0—0. 10) a4? d6. 11) a5, (przedwczesny atak) **b:a5! 12) W:a5, c5. 13) Wa2, Sd7. 14) 0—0, Wf6! 15) Se1, Wh6. 16) f3, Hh4!** (atak czarnych b. silny; na g3 nastąpi S:g3! **17) f:e4? H:h2+. 18) Kf2, f:e4. 19) G:e4, Hh4+. 20) Ke2, G:e4. 21) Hd2, Hg4+. 22) Kf2, Wf8+. 23) Kg1, Wh1+!** białe poddały się.

Nr 105. SYCYLIJSKA

Białe: Szabo, czarne: Lundin

1) e4, c5. 2) Sf3, Sc6. 3) d4, c : d4. 4) S : d4, Sf6. 5) Sc3, d6. 6) Gg5, e6. 7) Hd2, a6. 8) 0—0—0, Gd7. 9) f4, h6. 10) Gh4, Ge7.

Prawidłowa odpowiedź. Po 10) ... S : e4 białe mogłyby grać 11) He1! Sf6, Sf5! i czarne nie mają dobrej obrony, np.:

I. 12 ... Hb8. 13) G : f6, g : f6. 14 Se4! d5. 15) S : f6+, Kd8. 16) Hd2, e : f. 17) H : d5, H : f4+. 18) Kb1 i odbiera figurę z lepszą grą.

II. 12) ... Ge7. 13) S : d6+, Kf8. 14) S : b7, Hc7. 15) Hd2, H : b7. 16) G : f6, g : f. 17) H : d7, Hb6. 18) Sa4, He3+. 19) Hd2 i białe mają piona więcej.

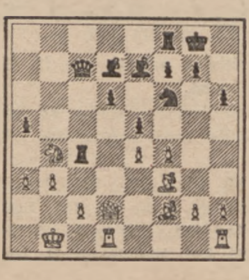
11) Ge2, Hc7. 12) Gf2, Wc8. 13) Sb3, b5. 14) Gf3, Sa5. 15) S:a5, H:a5. 16) Kb1, b4. 17) Se2, e5. 18) Sc1.

Nie 18 f5? bo 18 ... d5. 19) e : d, G : f5. 20) d6, Gd8. 21) He3, 0 — 0. 22) G : e4, S : e4. 23) H : e4, G : f5 z wyraźną korzyścią dla czarnych.

18) ... 0 — 0. 19) Sd3, Wc4. 20) a3.

Logiczne. Po 20 Wh — e1, Wf — c8. 21) Wc1, Hb5 pozycja białych byłaby silnie ścieśniona.

20) ... Hc7. 21) S : b4, a5. 22 b3?



Ruch w stylu Szabo, zawierający chytrą i piękną pułapkę. Należało jednak zagrać 22) Sd3, i po 22)... S : e4. 23) G : e4, W : e4. 24) f : e białe miałyby dostateczne szanse.

22) ... a : b4!

Pułapka Szabo była obliczona na 22) ... W : e4, na co białe zagrałyby 23) G : e4, S : e4. 24) He3, Sc3+. 25) H : c3!! H : c3. 26) Sd5!

23) b : c4, Wf — b8. 24) Hd3.

Na 24 a : b nastąpiłoby 24 H : c4.

24)...Ge6. 25) Ge2, Hb7! 26) a:b4, S:e4! 27) Ge1, d5!

Najsilniejsze.

28) c3, d:c4. 29) Hc2, Gf5. 30) Kc1, Sg3. 31) G : g3.

Nie ma innego wyjścia.

31 ... G : c2. 32) K : c2, e : f4. 33) Gf3, Hc8. 34) Gf2, Hf5+. 35) Kb2, G:b4! 36) c:b4, W:b4+. 37) Kc3, Wb3+. 38) Kd2, He5.

Białe poddały się. Partia zdobyła I nagrodę za piękność.

(Uwagi w/g P. Romanowskiego, „Szachmaty").

Nr 106. HOLENDERSKA

Grana na turnieju w **Wiedniu** 1947.

Białe: Kottnauer — Czarne: Grob

1) d4, e6. 2) c4, Gb4+. 3) Sc3, f5. 4) Hc2, Sf6. 5) g3, Sc6. 6) Sf3, He7. 7) Gg2, 0—0. 8) 0—0, G:c3. 9) H:c3, d6. 10) b3, e5.

Czarne zrealizowały swój plan, okaże się on jednak wątpliwej wartości. System kontrgry z d7—d6 i e6—e5 jest znacznie korzystniejszy przy uplasowaniu gońca na g7. W obecnej pozycji gońca tego wogóle już nie ma, a wysunięte piony czarnych będą raczej obiektem ataku, niż siłą atakującą.

11) d:e5, d:e5. 12) Gb2, We8.

Utrzymuje napięcie w centrum, może jednak lepsze było zrezygnowanie z niego przez 12)... e4.

13) Wa—d1. Gd7. 14) Hd2, Wa—d8. 15) Se1. e4. 16) Hc3, a5. 17) Sc2. Sb4. 18) Se3!

Znakomite pole dla Skoczka, kontrolującego pola d5 i f5. Oczywiste, że kontynuacja 18)... S:a2. 19) H:a5, Wa8 (19... Sb4? 20. Ga3) 20) H:c7 nie byłaby dla czarnych korzystna.

18)... c5 19) Gh3, Sc6.

Mała pułapka: 20) S:f5? G:f5. 21) G:f5, Sd4 z groźbą S:e2+ i S:f5.

20) Hc1! Sg4. 21) G:g4! f:g4. 22) Sd5, Hf8. 23) Hg5, h6.

Nowe osłabienie, groziło jednak 24) Sf6+. Białe figury panują nad szachownicą.

24) He3, Gf5. 25) Wd2, Sb4. 26) Wf—d1!

Grozi Sf6+ i wymusza wymianę. Jeżeli 26)... Kh8?? to 27) H:h6+.

26)... S:d5. 27) W:d5, b6.

Przewaga pozycji białych jest olbrzymia. Sprawdza się tu stara zasada, że przy bezpośrednich atakach różnobarwne gońce ułatwiają zadanie! Biały goniec stoi wspaniale, czarny — spełnia rolę piona.

28) Hc3!

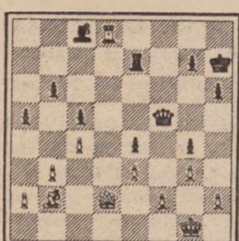
Grozi 29) W:d8.

28)... W:d5. 29) W:d5, Gc8.

Groziło 30) W:f5!

30) e3, We7. 31) Hd2, Kh7. 32) Wd8, Hf5?

Gruby błąd. prawdopodobnie w niedoczasie. Znacznie lepsze było 32)... We8.



33) Wh8+! Kg6.

Jeżeli 33)... Kh8, 34) Hd8+. Kh7. 35) H:e7. Hg6. 36) Ge5 z groźbą Gc7 i Hd6 lub Hd8 i czarne piony a. b i c są stracone.

34) Hd6+, Kf7.

Albo 34)... We6. 35) Hf8 z groźbą H:g7+ i H:c8.

35) Hd8!

Z podwójną groźbą H:c8 i Wf8+. Czarne tracą figurę,

Zabawny byłby mat po 37)... Wd7 (grozi Wd1+ i Hf3 mat) 38) He 8mat!

35)... Hd7. 36) Wf8+.

Ale nie odrazu 36) H:c8?? bo 36)... Hd1+ z wiecznym szachem.

36)...Kg6. 37)H:c8, H:c8. 38) W:c8, Wd7. 39) Wc6+, Kh5. 40) W:b6, a4. 41) b:a4, g5. 42) Wb5.

Ale nie 42) We6?? Wd1+. 43) Kg2, Wg1+! 44) K:g1, pat!

Czarne poddały się.

Nr 107. SYCYLIJSKA

Grana na turnieju w Wiedniu 1947 r.

Białe: Stöckel — Czarne: Gereben

1) e4, c5. 2) Sc3, Sc6. 3) g3, g6. 4) Gg2, Gg7, 5) d3, d6. 6) Ge3, e6. 7) Hd2, Sd4? 8) Sd1! Sf6. 9) c3, Sc6. 10) h3, 0—0. 11) Se2, b6. 12) e5? (białe, mając lepszą partię, idą w pułapkę, którą... same sobie obmyśliły) **12)... Sd5. 13) c4? Sd—e7. 14) Gg5, Gb7. 15) d4, d:e5. 16) d5?? e:d5. 17) c:d5, Sd4! 18) S:d4** (białe prawdopodobnie dopiero teraz spostrzegły, że ich plan 18. d6 prowadził do samomatu: G:g2 i nast. Sf3 mat!) **18)... e:d4. 19) d6, G:g2. 20) G:e7, We8.** Białe poddały się.

Nr 108. HOLENDERSKA

Białe: Barcza — Czarne: Szabo

Grana na turnieju jubileuszowym w Budapeszcie, 1947 r.

1) c4, f5. 2) d4, e6. 3) g3, Sf6. 4) Gg2, d5. 5) Sh3, Ge7. 6) 0—0, 0—0. 7) Sd2, Sc6.

Posunięcie to atakuje bezpośrednio piona d4, jest jednak niewątpliwie mniej solidne od c7—c6.

8) e3, Kh8.

Nie wolno 8)... e5, bo 9) d:e5, S:e5. 10) c:d5, S:d5. 11) Sc4! z zyskiem figury.

9) b3, Se4?

Niekonsekwencja, osłabiająca przekątną a1—h8.

10) Gb2, Gf6. 11) S:e4, d:e4. 12) Sf4, g6. 13) He2, He8. 14) Wa—d1, Sd8. 15) Gc3! c6. 16) Hb2, g5. 17) Se2, g4.

Uniemożliwia ostatecznie f2—f3.

18) h3! g:h3.

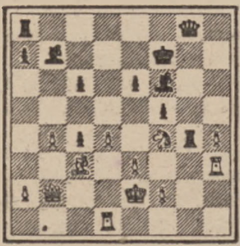
18)... h5? byłoby słabe ze względu na 19) Sf4 i nie można grać 19)... Sf7 bo 20) S:h5.

19) G:h3, Sf7. 20) Sf4, Sg5. 21) Gg2, Sf3+. 22) G:f3, e:f3. 23) Kh2, Kg8. 24) Wh1, h5! 25) Kg1, h4. 26) g:h4, Kf7. 27) Wh3, Wg8+. 28) Kf1, b5! 29) W:f3, b:c4. 30) b4!

Bicie na c4 po Ga6 i Wb8 dawało czarnym za poświęconego piona b. silny atak (red.).

30)... Gb7. 31) Wh3, Wg4. 32) Ke2, Hg8.

Punkt krytyczny partii. Czarne grożą 33)... W:f4. 34) e:f4, Hg4+. 35) Wf3, c5 i jeżeli d4—d5, to e:d5, poczym We8.



33) S:e6!!

Ciekawe poświęcenie. Po 33)... K:e6 nastąpi 34) d5+, c:d5. 35) G:f6, d4. 36) W:d4, W:d4. 37) H:d4, Hg4+. 38) Kd2!! i w razie 38)... H:h3. 39) He5+, Kd7! 40) He7+, Kc6. 41) b5+, Kb6. 42) Gd4+, Ka5. 43) H:b7 z nieuchronnym matem lub zdobyciem wieży.

33)... G:h4

Jeżeli 33)... Wg2 to nie 34) Sc5? ale 34) Sg5+! G:g5. 35) h:g, H:g5. 36) Wh7+, Kg6. 37) Wd—h1, Hg4+. 38) Kf1, Hd1+. 39) Ge1! z wygraną.

34) Wd—h1, c5. 35) W:h4, G:h1. 36) W:h1, K:e6. 37) Wh8!! Hg5.

Wieża nie do wzięcia, bo 38) d5+ i G:h8, a jeżeli 37)... Hg6 to 38) d5+, Kd7. 39) W:a8, Wg1. 40) a7+, Kc8. 41) Ge1! i wygrana.

38) d5+, Kd7. 39) Gf6! Hg6. 40) b:c5, W:h8. 41) Hb7+.

Czarne poddały się.

Uwagi w/g G. Barcza z „Magyar Sakkvillag".

Nr 109. KATALOŃSKA

Grana w meczu Francja — Czechosłowacja w czerwcu 1947 r.

Białe: Opocensky — Czarne: Muffang

1) d4, Sf6. 2) c4, e6. 3) Sf3, d5. 4) g3, Ge7. 5) Gg2, 0—0. 6) 0—0, c6. 7) Sb—d2, b6. 8) Hc2, Gb7. 9) e4, d:c4. 10) e5, Sd5. 11) S:c4, Sd7. 12) b3, Wc8. 13) Gb2, c5. 14) He4, b5. 15) Sd6, G:d6. 16) e:d6, Sd7—f6. 17) Hh4, c4! (nadzieje na otwarcie przekątnej zniknęły) **18) b:c4, W:c4. 19) Se5, Wc2. 20) Gc1, H:d6. 21) Sg4, S:g4. 22) Ge4, Sd—f6! 23) G:b7, W:f2!** białe poddały się. Na 24) W:f2? H:d4. 25) Wb1, H:f2+. 26) Kh1, Hf1 mat.

NR 110 GAMBIT HETMANA

Turniej w Mar del Plata

Białe: Najdorf. Czarne: Eliskases.

1) d4, Sf6. 2) c4, e6. 3) Sc3, d5. 4) Gg5, Sb—d7. 5) e3, Ge7. 6) Sf3, 0—0. 7) Wc1, a6. 8) c:d5, e:d5. 9) Gd3, c6. 10) Hc2, We8. 11) 0—0, Sf8. 12) h3, g6. 13) Se5, Sf6—d7. 14) Gf4, S:e5. 15) G:e5, Gd6. 16) G:d6, H:d6. 17) Sa4, Se6. 18) Sc5, S:c5. 19) H:c5, Hf6.

Możliwe, że końcówka po wymianie hetmana byłaby dla czarnych łatwiejsza do utrzymania.

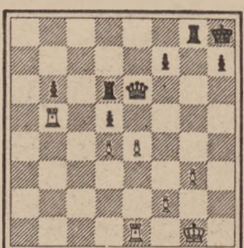
20 b4, Gf5. 21) G:f5, H:f5. 22) a4, g5?

Kontratak przedwczesny i nieumotywowany — pozycja białego Króla jest zbyt silna. Lepiej było 22)...Hd7, zapobiegając 23) b5: 23)...a:b. 24) a:b, c:b groźbą 25)... Wc8.

23) Hb6! We7. 24) b5, a:b5. 25) a:b5, c:b5. 26) Wc5! Kg7. 27) H:b5, Wd8. 28) Ha5, We—d7. 29) Wf—c1, g4. 30) h:g4, H:g4. 31) Wb5, Kh8. 32) Hb6, Wd6. 33) Hc7, Wg8. 34) g3, He6!

Czarne obroniły narazie wszystkie słabe punkty i grożą 35)...W:g3+, co dałoby im przynajmniej remis wiecznym szachem. Ale białe to widzą...

35) We1! b6. 36) e4!!



Piękne, rozstrzygające posunięcie. Białe otwierają linię e i f oraz przekątną a1—h8. Nie mogąc zdobyć żadnego z pionów, kończy Najdorf partię — atakiem na króla.

36)...d:e4.

Przegrywało również 36)...Wc8. 37) Hb7 z groźbą 38) W:d5, lub 36)...Wc6. 37) Hf4! Wd6. 38) We3, wymuszając 38)...d:e4. 39) W:e4.

37) W:e4! Hf6.

Albo 37)...H:e4. 38) H:d6, He1+. 39) Kg2, He4+. 40) Kh2! Hf3. 41) Kg1 Hd1+. 42) Kg2 i czarne tracą piona **b** i partię.

38) d5, h5. 39) Kg2, Hg6. 40) Wf4, Wg7. 41) Wh4! Wh7. 42) Wb5—b4!, Hf6. 43) Wh—f4, Hd8. 44) Hc3+, Kg8.

Jeżeli 44)...f6, to 45) Wc4, Kg7. 46) Wc7+, Kh6! 47) He3!!

45) Wb—c4, Hf8. 46) Wc8, Wd8. 47) Wf—c4, Wh6. 48) W:d8, H:d8. 49) Wc8 i czarne poddały się.

Nr 111. SYCYLIJSKA

Białe: Miller — Czarne: Plater

Ostatnia partia czwórmeczu.

1) e4, c5. 2) Sc3, Sc6. 3) g3, e6. 4) Gg2, Sf6. 5) Se2, d5?

Pierwszy błąd. Umożliwia d2—d4 z lepszą pozycją białych i słabym pionem d5.

6) e:d5, e:d5. 7) d4, c4.

Błąd decydujący. Czarne próbują złego pozycyjnie ruchu, aby skomplikować sytuację, i zyskać szanse w razie słabej gry białych.

8) 0—0, Gb4. 9) Gg5! Ge6. 10) Sf4! G:c3. 11) b:c3, Hd7. 12) G:f6, g:f6. 13) Sh5! He7. 14) Hf3!

Partia białych z pionem więcej i lepszą pozycją jest już wygrana.

14)... 0—0—0. 15) S:f6, h5. 16) S:h5.

Może jeszcze silniejsze było odrazu h2—h4.

16)... Hg5. 17) Sf4, Se7. 18) S:e6, f:e6. 19) He3! Hg6. 20) Wf—e1, Wh6. 21) h4, Wg8. 22) Gh3! Kd7. 23) Wa—b1, b6. 24) a4, Sc6. 25) Wb5! Se7. 26) a5, Kc6. 27) Wb2, Sf5. 28) G:f5, e:f5. 29) a:b6, a:b6. 30) Hf4.

Opanowuje pole b8 i otwiera linię Wieży.

30)... Wh7. 31) He5! W:h4.

W razie wymiany Hetmanów po He6+, pomimo zdobycia przez białe piona b6, grozi po f4! ewentualność remisl

31) We—b1!

Czarne poddały się.

(Uwagi Z. Millera).

GRA KORESPONDENCYJNA

Nr 112. OBRONA 2 SKOCZKÓW

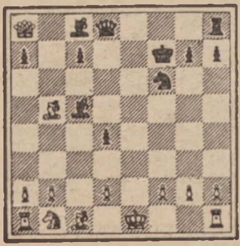
Białe: Semenenko — Czarne: Perfiliew

(rozegrana korespondencyjnie w ZSRR).

1) e4, e5. 2) Sf3, Sc6. 3) Gc4, Sf6. 4) Sg5, d5. 5) e:d5, Sd4. 6) c3, b5. 7) Gf1, S:d5. 8) S:f7, K:f7. 9) c:d4, e:d4. 10) Hf3+, Sf6!

„Nowinka" teoretyczna.

11) H:a8, Gc5. 12) G:b5.



12)... We8+!! 13) Kf1.

Po 13) G:e8, H:e8+ białe tracą hetmana.

13)... Ga6. 14) Hc6, He7. 15) g3.

Nie ratowało także 15) H:e8, H:e8. 16) G:a6, Ha4. 17) Ge2, d3. 18) Gf3, Hd4. 19) Ke1, Sg4.

15)... G:b5+. 16) H:b5, He4. 17) Hc4+, Kg6 18) Kg1, Hf3. 19)Hf1, d3.

Białe poddały się.

(Uwagi Perfiliewa, „Szachmaty").

Nr 113. SYCYLIJSKA

Białe: Brix — Czarne: Kryłow

(rozegrana korespondencyjnie)

1) d4, e6. 2) e4, c5. 3) Sf3, c:d4. 4) S:d4, Sf6. 5) Sc3, Gb4. 6) e5, Sd5. 7) Hg4.

Ze strony białych gra b. ostra. Normalnie grywa się w tym wypadku 7)... S:c3. 8) H:g7.

7)... Kf8. 8) a3, Ha5?

Jak na grę korespondencyjną, b. duży błąd.

9) a:b4! H:b4.

Nie można H:a1, gdyż po 10) Sb3 hetman czarny ginie.

10) Wa4, Hc5?

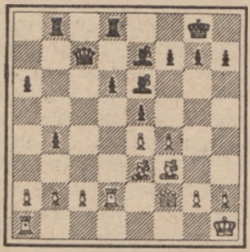
Tego drugiego błędu mogłyby czarne uniknąć.

11) Wc4 i czarne poddały się.

Wyjątkowo krótka partia korespondencyjna!

CIEKAWE POZYCJE

W partii **Rowner — Kamyszow** (moskiewski półfinał mistrzostw ZSRR — 1947) po 19. pos. białych wytworzyła się następująca pozycja:



Czarne zagrały:

19)...e:f4. 20) G:f4, Gf6.

W założeniu tego ruchu kryje się przeoczenie. Przeprowadzając gońca na e5 chciały czarne odeprzeć nacisk białych na centrum.

21) Wa—d1! Ge5?

Po 21)...Ge7 obrona była jeszcze możliwa, np. 22) Hg3, Wb6. 23) e5, d5 i nacisk na piona c2 równoważy szanse.

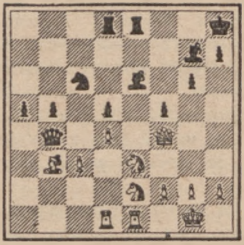
22) G:e5, d:e5. 23) Ha7! Ha5. 24) H:a6!

Jeżeli teraz 24)...Hc7 to 25) Ha7!! i czarny Hetman nigdzie już nie może się ukryć przed swym prześladowcą.

Czarne poddały się.

W turnieju o mistrzostwo „Marshall Chess Club" zwyciężył mistrz chilijski, **Flores.**

Oto jedna z jego efektownych kombinacji (białe: Finkelstein, czarne: Flores).



1)... H:b3! 2) Wa1, Hb2. 3) Kf1, b4. 4) We—b1.

Hetman stracony...

4)... b:c3! 5) W:b2, c:b2. 6) Wb1, Wb8. 7) Sc3, S:d4. 8) Sa4, Gd7. 9) W:b2, W:b2! 10) S:b2, Gb5+. 11) Ke1, Sc2+. 12) Kd2, S:e3. 13) f:e3, G:b2 i po kilku posunięciach białe poddały się.

Z. Miller

ZARYS HISTORII SZACHÓW

(ciąg dalszy)

Celem scharakteryzowania ewolucji jaką przeszły szachy od czasu powstania tej gry do reguł, obowiązujących przed reformą 1497 r. (Lucena) a omówionych w poprzednim numerze, należy podkreślić zmiany, jakie zachodziły na przestrzeni wieków w poruszaniu się poszczególnych figur. W pierwotnej koncepcji gry (Indie, Persja) Król był pomyślany jako najsilniejsza figura i jedyna, mogąca poruszać się we wszystkie strony. Faktu tego nie zmienia okoliczność, że poruszał się tylko o jedno pole, gdyż jak zaraz zobaczymy, żadna z figur nie poruszała się dalej jak o dwa pola, ale za to nie we wszystkich kierunkach (np. na wskos).

Pole dzisiejszego hetmana pełnił Radca Królewski (Fersan), stojący zawsze w pobliżu Króla, a nawet w pewnym okresie czasu, poruszający się z Królem jednocześnie! Radca Królewski miał mniejszy zasięg działania od Króla, bo poruszał się tylko o jedno pole na wskos.

Wieże tj. dawniej słonie z wieżami na grzbiecie, posuwały się o dwa pola przed siebie lub w bok, albo w tył. Laufry (wozy bojowe) o dwa pola na wskos, przeskakując pierwsze pole. Geneza ruchu skoczka uznanego nieraz w literaturze szachowej za genialny pomysł jest prostsza, aniżeli przypuszczano. A mianowicie skoro trzeba było znaleźć sposób poruszania się Konia, a poruszanie na wskos i poruszanie się pod kątem prostym było związane z ruchem dwóch innych figur, nie było żadnej innej możliwości ruchu trzeciej figury (również o dwa pola) niż obecny ruch Konia. Jest to ruch pośredni między dawnym ruchem laufra i wieży.

Pionki poruszały się pierwotnie o jedno pole, w wieku XIII znajdujemy ślady przejścia na sposób poruszania się o 2 pola.

Zmiany w ruchach figur wynikały z biegiem czasu stąd, iż starano się przyśpieszyć tempo rozgrywania partii (wygrywanie pieniędzy!). Pierwszą zmianą w tym kierunku było przedłużenie ruchu wieży na całą szachownicę. Skoro zaobserwowano ogromne ożywienie gry, spowodowane tą zmianą, zmieniono również ruch laufra w tym samym kierunku, ruch pionków, a ostatecznie również i ruch hetmana. Geneza mata jako jedynego sposobu wygrania partii również ma to samo podłoże. Pierwotnie podanie partii po zabiciu bez odpowiedniej rekompensaty Króla, który był najsilniejszą figurą, było rzeczą dobrowolną. Z kolei jednak celem skrócenia gry uznano zabicie Króla (szach-mat) za obowiązujący koniec gry. „Ogołocenie" Króla (bez mata) i pat, które początkowo były normalną wygraną, potem honorowano połową stawki, aż w końcu uznano za nierozegraną.

Powód zmiany słonia na wieżę był dosyć prozaiczny, a mianowicie po rozpowszechnieniu się szachów i rozpoczęciu masowej produkcji, celem uproszczenia jej i potanienia poczęto wyrabiać samą wieżę zamiast wieży na grzbiecie słonia, którego wyrób był znacznie trudniejszy.

Roszada była pierwotnie niepotrzebna i niecelowa. Król był najsilniejszą figurą i nie było powodu go chować. Z biegiem jednak czasu, kiedy stał się figurą najsłabszą, zaszła konieczność zabezpieczenia go przed atakiem dalekosiężnych figur. Uczyniono to w ten sposób (wiek XVI), że do prawa jednorazowej Caprioli, tj. przesunięcia Króla o dwa pola w bok, doszło dostawienie wieży. Pomysł jednoczesnego poruszania dwóch figur nie był nowy, gdyż jak już wyżej podano, Fersan poruszał się w pewnym okresie czasu łącznie z Królem, który nie mógł przecież rzucać się samotnie w wir walki!

(d. c. n.)

PROBLEMY

Redaguje M. Wróbel, Kraków, Sereno-Fenna 2 m 2

ROZWIĄZANIE ZADAŃ Z Nr. 3.

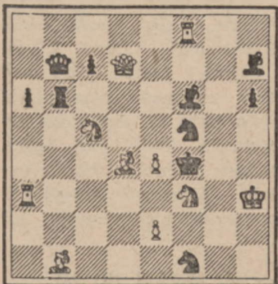
Nr 58 (Rohoziński). 1) Hb5. Obrona Schiffmanna w połączeniu z mechanizmem Mansfielda (Hf5 i Wh—f5) stanowi ośrodek kompozycji.

Nr 59 (Romik). 1) Hf4. Wstęp oddaje trzecie pole królowi. Po Kc5 następuje uwolnienie białego skoczka. Słabością zadania jest pion g7, który ułatwia znalezienie wstępu.

Nr 60 (Suchodolski). 1) Kg8! Ośrodek zadania spoczywa w złudnych rozwiązaniach o jednolitym charakterze (1. Kf8? d5! 1. Kg7? dc6! 1. Ke8? Gg5!).

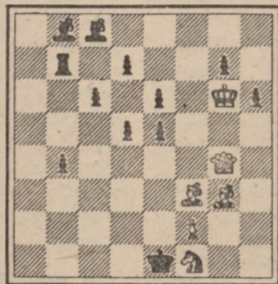
ZADANIA ORYGINALNE

Nr 93. J. Buchwald
New York

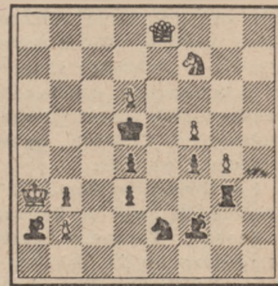


Mat w 2 pos.

Nr 94. Vl. Pachman
Praha



Nr 95. Dr E. Palkoska
Praha



Mat. w 3 posunięciach

POLSKI ZWIĄZEK PROBLEMISTÓW

Bieżący rok przynosi znaczne wzmożenie ruchu problemowego , co jest przede wszystkim zasługą członków Polskiego Zw. Problemistów. Dawno już nie mieliśmy tylu konkursów międzynarodowych i tak dużego ożywienia. Wprawdzie ciągle jeszcze daje się odczuwać brak dopływu młodych sił, ale liczymy, że z czasem i to się zmieni na lepsze. Podajemy obecnie listę rozpisanych polskich konkursów i wzywamy członków Związku do nadesłania prac na te turnieje.

1. Polski Związek Problemistów, 2x, 3x i samomaty w 2 pos. Termin 31.X.47. Adres: H. Solski, Warszawa, Fałata 6 m. 4. Sędziowie S. Limbach i M. Wróbel. Nagrody 1000, 600 i 400 zł.

2. Dziennik Łódzki, memoriał **Z. Marienstrassa,** 3x (sędziowie Palkoska i Goldstein) i 2x (s. Neukomm i Wróbel). Najwyżej po 2 zadania od autora. Termin 1.X.47. Adres: Dziennik Łódzki, Łódź, Piotrkowska 96 „konkurs szachowy". Nagrody 2000, 1500 i 1000 zł.

3. Jubileuszowy konkurs w związku z 25-leciem działalności kompozytorskiej **M. Wróbla** — 3x. Termin 30.VIII.47. Adres: S. Limbach, Częstochowa, 1-go Maja 28 m. 5. Sędzia M. Wróbel, nagrody 500, 300 i 200 zł.

KONKURSY

Lunds Dagblad, roczny na 2x, nagrody 15, 10 i 5 kr. Sędzia K. Arnstam. Najwyżej 2 prace od autora. Adres: dr Hj. Mandal, Clemenstorget 4, Lund, Szwecja.

Sachove umeni. 1) memoriał C. Kainera— 3x. Nagrody 1000, 600, 400, 200 koron cz. i 4 wzmianki po 100 k. Termin 30.XI.47. Sędzia M. Havel. Adres: Ing. I. Mikan, Praha XII, Krkonosska 10. Zadania będą drukowane w ciągu br. 2) Konkurs na studia, 4 nagrody, termin 30.XI.47. Sędzia J. Gentner. Adres: prof. L. Prokes, Praha XVI, Premyslova 13. 3) Konkurs roczny 4x, nagroda 500 kor., sędzia M. Soukup. 4) Samomaty, sędzia M. Havel. Adres — J. Mikan. Termin 30.XI.47.

Parallele 50. Roczny konkurs na 4x. Adres: Paris VI-e, 18, rue Bonaparte.

Prace, dziennik słowacki, ogłasza konkurs półroczny na 2x i 3x. Nagrody 200 i 100 kor. Adres: dr E. Büchler, Bratislava, Zamocka 76.

West Wirginia Chess Bulletin, 2x i 3x. T. J. C. de Blasio, 358 Irving Av., Brooklyn 27, N. Y., USA.

WYNIKI KONKURSÓW

ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSU „RZECZPOSPOLITEJ"

Codzienna prasa krajowa zdradza ostatnio zainteresowanie szachami. I tak mieliśmy konkursy „Głosu Narodu" w Częstochowie i „Dziennika Łódzkiego". Obecnie z przyjemnością wspominamy o imprezie warszawskiej „Rzeczypospolitej". Sędzia konkursu, T. Czarnecki, ogłosił w nr 96 następujący werdykt:

I — II nagr. ex aequo Vl. Pachman i M. Wróbel, III nagr. W. Suchodolski.

Zadanie Pachmana okazało się jednak antycypowane (O. Votruba, Narodni Osvobozeni 1936: Kh6, Hb4, Wg8, Sd5, f6—Kc8, Hd8, Wh1, p. a7, e6, g4, h3). Rezultat konkursu jest więc następujący:

I nagroda M. Wróbel, (nr 86). 1.Hg4, (Ge5) 2.He4, Gd6. 3.Gb7 mat. 1...Wc3. 2.Hf4, dowolne 3.d7 mat. 1...Sc3. 2.Hc4, Sb5. 3.d7 mat 1...f:g5. 2.We8+, Se8+. 3.f6 mat. Sędzia konkursu podał następującą ocenę: „Wśród czterech różnorodnych wariantów o dobrym taktycznie wykorzystaniu białego Hetmana i zwartej grze czarnych wyróżniają się: kontrszach po f:g5 i biała zesłona w posunięciu matującym po Wc3. Treść bogata, wstęp słaby.

II nagroda: W. Suchodolski (nr 87). Zdobyczą tego turnieju jest debiut w trzychodówce nowych talentów, które dotąd interesowały się dwuchodówką. Wyróżnienia Suchodolskiego i Grzankowskiego należy powitać z uznaniem. 1.Gb1, grozi (Ge5) 2.Wb3, Gb2. 3.Gb2 mat. 1...Wc7. 2.We2! 1...d6. 2.Wg2. 1...f:e5, 2.Wf2 i Gb2 mat. Jednolite obrony czarnych przesłaniają względnie blokują pole e5. Podwójna zesłona, czyli otwarcie linii innej figury, która grozi szachem, różnicuje drugie posunięcie białych. Autorowi winszujemy więcej dobrego wykonania pomysłu, niż nagrody.

III nagroda — M. Wróbel (Nr 88)
Wiązania trzech czarnych figur.

Wzmianki zaszczytne: 1. W. Grzankowski, 2. S. Limbach, 3. E. Palkoska. Pochwały: 1. A. Goldstein, 2. Vl. Pachman, 3. E. Palkoska, 4. S. Limbach.

Na zakończenie podajemy kompozycję A. Goldsteina: 8 — 5p2 — 3p4 — p5p1 — 2GGP3 — 1p3S1h — 1P1KPPP1 — W3Skww. Mat w 3 pos. 1.Kc3! tematowy wstęp wiąże białego Skoczka; tempo. 1...g4,2.Gd3! 1... f6, 2. Ge3, 1...d5, 2. e:d5. 1...a4, 2. Kb4. Grę główną stanowią posunięcia pionem 1...g4 i 1...f6, które przesłaniają ważne linie; jest to więc w pewnym sensie antiszach. Gc4 jest dorobioną figurą.

Nr 86. M. Wróbel
I nagroda



Nr 87. W. Suchodolski
II nagroda



Nr 88. M. Wróbel
III nagroda



Mat w 3 posunięciach

ROSTRZYGNIĘCIE KONKURSU „SZACHISTY POLSKIEGO" NA TRZYCHODÓWKI — 1946/47

I nagroda A. Goldstein (Nr 89). 1) Se4, gr. 2) Wf8+. 1)... Sd7, 2) Gb5. 1)... Gd4, 2) We5! Jest to wartościowe opracowanie tematu, zwanego ogniskiem. Subtelne manewry białych oraz interesująca strategia czarnych wysunęły tę pracę na czoło konkursu.

II nagroda dr E. Palkoska (Nr 90). 1)

Kb2! gr. 2) Se6. 1)... Wh7, 2) Gc6. 1)... Gf4. 2) Gc4. 1)... g:f4, 2) Sc6! Problem logiczny na temat szwajcarski. Ideowe próby: 1) Sc6? Gf4! i 1) Gc6? g:f4! Wstęp i groźba nie są łatwe do znalezienia Dobra kompozycja strategiczna.

Wzmianki zaszcz. 1. E. Plesnivy, 2. I. Mikan. Sędzia M. Wróbel.

Nr 89 A Goldstein Nr 90. E. Palkoska
„Szachista Polski" 1947
I nagroda II nagroda

Nr 91. E. Plesnivy Nr 92. A. Goldstein
„Parallele 50" I — 1947
I nagroda II nagr. ex ae.









Mat w trzech posunięciach

Parallele 50, I kwartał 1947. Sędzia M. Wróbel. 3x. I nagr. E. Plesnivy (Nr 91). 1) Hg4, gr. 2) Hd4. 1)... e1H, 2) Hc8! 1)... e1S, 2) Hd1+. 1)... Wh4, 2) He2. Ideowa próba 1) Hc8? e1S! Po przygotowaniu następuje szkodliwe dorobienie silniejszej figury. Trudny temat.

II nagr. ex aequo A. Goldstein (Nr 92). 1) Ge7, gr. 2) Hd5+. 1)... Wd7! 2) Sg3+. 1)... Gf4, 2) Sh4+. Oryginalna koncepcja — nowe potraktowanie „ogniska". Obrony, szczególnie Wd7 z matem ze związaniem są kontrastujące i niespodziewane.

II nagr. ex aequo E. Palkoska (8 — 5p 2 — sH6 — 2p4p — 4S2K — wp1G4 — w3 Pg2 — 4Sk2). 1) Hb5, gr. 2) e3+ 1)... c4, 2) Hf5. 1)... Sb4, 2) Hc5. Ideowa próba. 1) Hf6? Wa4! jest aktualna dopiero po szkodliwej przesłonie linii wiązania.

Wzmianki zaszcz. 1. Vl. Pachman, 2. E. Plesnivy.

V. turniej Problemisten. Temat Herpay w możliwie ekonomicznym opracowaniu. Nagrodzone kompozycje to Meredith. Herpay to manewr, przesłaniający dwie czarne figury, przy czym obalanie dualu jest dowolne.

I nagr. G. Rehn (ks6 — S1W5 — p4h2 — 4S3 — 8 — 5g2 — 1H6 — K7). 2x. 1) Sc8; temat 1)... Se—c6 2) Sb6 mat i 1)... Sb—c6 2) Hb7 mat. II nagr. L. Valve (3Sk1K1—2H1pps1 — 3p1h2 — 4W3 — 8 — 7g — 8 — 8). 2x. 1) Sb7, temat 1)... Se6, 2) Hc6 mat i 1)... e6, 2) Sd6 mat. III nagr. S. Ecström i W. Mees (nadesłali identyczną pozycję!) W5K1 — p7 — k4g2 — 3p4 — 1H6 — 8 — 4s3 — h4W2. 2x. 1) Wb8, ośrodek 1)... Sc3, 2) Wf6 mat i 1)... Sd4, 2) Wa1 mat. Specj. nagr. S. Eckström (3s4 — 4pg2 — 6w1 — 4k3 — 5W2 — 1G2Ks2 — 8 — 3H4). 2x. 1) Hd7—Se6 2) Hd5 mat 1)... e6, 2) Hc7 mat, I P. Bekkelund (8 — 8 — 1hp1G2W — 4k3 — s7 — g5SK — 3H4 — 8). 2x. 1) Gc4 — Sc5. 2) Hd6 mat 1)... c5, 2) He3 mat.

ZE ŚWIATA

Jako uzupełnienie sprawozdania z działalności Polskiego Zw. Problemistów podaję kilka problemów, publikowanych ostatnio w prasie zagranicznej. Poziom prac jest conajmniej zadowalający.

1) T. Czarnecki, Szachmaty w ZSRR nr 3 1947. 3w4 — 1pGPWW2 — 1S1wS1p1 — s1 p1k1p1 — 5s2 — 7p — g1Gp3H — 3K4. 2x 1) Hd2, podwójnie przeprowadzony temat Schorra z trzema uwolnieniami hetmana. Podwójna groźba jest organiczną skazą mechanizmu i nie jest do usunięcia bez zupełnej przebudowy.

2) A. Goldstein, Arbeider Skak nr 3 1947. 4hsgg — 1H3SPk — 6W1 — 6 sp — 4pG2 — 7S — G7 — 6WK. 2x. 1) Ge5,

cztery warianty ze złożonym wiązaniem po biciu Sf7 i dorabianiu figur, czwarty po Kg6 jest dobrym uzupełnieniem.

3) A. Goldstein, Szachmaty w ZSRR nr 3 1947. 8 — p7 — p2p2HK — S1 p2pP1 — 2P 5 — p2P3p — Sk2P2W — 2W3gg. 3x. 1) He8 gr. 2) Ha4. 1)... Gc6 2) Hh8 1)... Gd4, 2) Hb8. Autor przeprowadza w dwu grach analogiczny manewr — posunięcie krytyczne G — wiązanie drugiego G i wyłączenie z matem przez odsłonę W. Szkoda, że nie udało się pomysłu wykonać z wzorowymi matami, podniosło by to znacznie wartość kompozycji.

4) W. Suchodolski, „64" 1941. 1kS1K3 — 1P6 — G1p3p1 — 2p1P1P1 — 5p2 — 3p p3 — p4pH — s2g4. 3x. 1) He4 gr. d6. 1)... S dow. 2) Hc6! 1)... e2, 2) Hg6! 1)... Gf3, 2) Hf4! Ładnie pomyślana strategia o jednolitych motywach. Pierwsza para obron o współczesnym ujęciu. Poza słabym wstępem — bez zarzutu.

5) M. Wróbel, Problemisten nr 2 1947. 2gwWW1h — 5s2 — H4P1p — 5kpK — 2s 2S2 — g1GpPP2 — G1Sp4 — 8. 2x. 1) Sg6 Sc—d6! 2) Se7 mat i 1)... Sf—d6, 2) Sd4 mat. Pierwsze dotąd połączenie trzech trudnych idei: Herpay, Java i temat B.

6) M. Wróbel, Sjaknytt nr 2 1947. 8 — 2K3G1 — 2HpG3 — 5W2 — W4hkp — 5p gp — g2pwp2 — 8. 2x. 1) Gh6. Temat warszawski poprawione obrony z czarnym H, jako figurą tematową; pozycja bez białych pionów.

7) M. Wróbel, Parallele 50, V.1947. kG 1S3g — P2pp3 — KG1pp3 — pP3p1w — P1S5 — 8 — w6g. 3x. 1) Gc4 gr. 2) Sb5. 1)... f3, 2) Sd5 (nie Ga6) i 1)... e4, 2) Ga6 (nie Sd5?Wh5!) 1)... Wc1, 2) Sa4. Unikanie duali po przesłonie Gh1. Dodatkową funkcją jest przesłona czarnej Wh4. Ideowa próba 1) Ga6?d4! po wstępie przechodzi w parę ideowych obron.

8) M. Wróbel, Sachove umeni, mem. C. Kainera, nr 1 — 2 1947. k4K2 — G7 — 1PS1P3 — ppwSP3 — wp6 — pP6 — P7 — 4H3. 3x. 1) Hd5, gr. 2) Sd8! Wc6, 3) Sc7 mat 1)... Wd5! 2) Sa5! (Sd8? pat) 1)... Wc6, 2) Sb4!

Na zakończenie ponawiam prośbę o nadsyłanie mi zadań wraz z rozwiązaniami, jakie były publikowane w prasie zagranicznej. Ciekawsze prace będą zamieszczane w niniejszej rubryce.

M. Wróbel.

TEORIA KOMPOZYCJI

Blokowania przez przesłonę.

Bodajże najprostszym elementem konstrukcyjno-strategicznym jest blokowanie. Polega ono na zajęciu przez czarne królewskiego pola; wtedy biały korzystając z zamknięcia pola przenosi siłę figury na inny punkt, matując przeciwnika. **Ośrodkiem tedy kombinacji stają się punkty wokół czarnego króla,** bądź wolne, bądź atakowane przez białego. Mamy wtedy do czynienia z prostym blokowaniem. Możliwe jest także skomplikowanie pomysłu przez wprowadzenie do posunięcia matującego przesłony białej figury. Teoretycy długi czas zastanawiali się, czy jest to manewr blokujący, czy przesłona; uważam, że w gruncie rzeczy jest obojętne sklasyfikowanie. Praktycznie przyjęła się nazwa blokowania przez przesłonę, bądź też jak chcą inni złożonego blokowania.

Nie wymaga chyba długich dowodzeń stwierdzenie faktu, że tak prosty motyw, jak blokowanie może stać się samoistnym w wyjątkowych wypadkach. Musimy więc kilkakrotnie powtórzyć taki manewr, by zwrócić uwagę na ośrodek pomysłu, i w dzisiejszym stanie i poziomie techniki dopiero czteryblokowania przez przesłonę dają nam pożądaną ostrość koncepcji; niniejszy artykuł ma za cel rozpatrzenie zasadniczych chwytów konstrukcyjnych i możliwości tworzenia nowych organizmów problemowych.

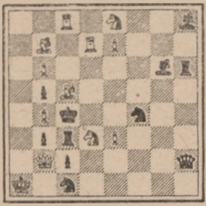
1) Rozpatrując materiał białych, który będziemy mogli zużytkować w naszym temacie, dochodzimy do przekonania, iż mamy 5 figur tematowych, to jest H,2W i 2G. — figury, które możemy przesłaniać w matującym posunięciu. Teoretycznie mo-

glibyśmy przesłaniać od 1 — 5 linii wokół króla, praktycznie jednak zrealizowano dotąd przesłone 4 linii. Naturalnie, zależnie od koncepcji możemy iść w kierunku jednolitości, przesłaniając kilkakrotnie jedną linię, bądź w kierunku różnorodności operując kilkoma liniami. W obu wypadkach osiągniemy wyrazistość koncepcji, o czym przekona nas analiza wybranych kompozycji.

2) Pierwszy chwyt realizacyjny można by zatytułować: **„czarny punkt i biała linia"**. Czarny kilkoma figurami blokuje jedno pole, w odpowiedzi biały matując przesłania jedną linię dalekobieżnej figury.

22. S. S. Lewmann

I nagr. Zadaczi Etiudy 1929.



Mat w 2. posunięciach 1. Ha3!

W kompozycjach tego typu zauważamy przede wszystkim skomplikowaną grę czarnych i białych baterii. Czarny ma ich trzy. Wc3 — Gh8, Sf4 — Hh2 i Gg6 — Wh6, biały Gc5 — Wc8. Już z pozycji wynika, że tematowa linia d. może być przesłoniona 4 razy Gd4 i d6, Sd6 i Gd5. Cała trudność polega na motywowaniu posunięcia matującego i tu leży ośrodek zagadnienia konstrukcyjnego. Przeciw groźbie 2. Sb2 czterokrotne bicie Sd3 stanowi ten at zadania. Wd3 2. Gd4! Gd3 2. Gd6! Sfd3 2. Gd5, Scd3 2. Sd6.

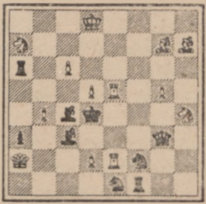
Widzimy więc, że różnego rodzaju odsłona czarnych figur prowadzi do odmiennych obrazów matowych. Gdyby jeszcze powiedzmy czarny pion bił na d3 wtedy mielibyśmy trzy różne posunięcia matujące.

Zasadniczo, co jest bardzo charakterystyczne w tym typie blokowań, **najprostszym sposobem realizacyjnym jest forma unikania duali przez odsłanianie dalekobieżnych czarnych figur.**

Przyjrzyjmy się jeszcze jednej dwuchodówce o tej samej koncepcji konstrukcyjnej, gdyż porównanie pozwoli nam na wyciągnięcie pewnych interesujących wniosków.

23. K. A. K. Larsen

III nagr. Ned. Ind. Sch. 1928.



Mat w 2. posunięciach. 1. d3

Tematową figurą, czterokrotnie przesłanianą jest Gh7, punktem blokowania pole d3. Przeciw groźbie 2. Hc4 czarny bije piona, parując w ten sposób mata. I tu wyławiamy pierwszą zasadę. **Najprostszym sposobem realizującym blokowanie jest bicie figury, stwarzającej bezpośrednio, lub pośrednio groźbę.**

Inne motywy raczej utrudnią nam pracę konstrukcyjną. Zbadajmy teraz rolę czarnych figur tematowych. Hg3 atakuje pole e5, Sf2 — punkt e4, Gc4 — odsłania linię H, zaś Se! nie spełnia żadnej specjalnej roli. Tewskazane czynności figur stanowią motor roznicowania matującego posunięcia. A więc: Hd3 2. Wf5! **(pole e5 zwolnione, pole f5 atakowane)** Sfd3 2. W2e4! **(pole e4 wolne f5 atakowane przez odslonę Wf1)** Sed3 2. Sf5 oraz **Gd3 2. W5e4 pole d5 odsłonięte i f5 atakowane.** Przez zestawienie obu zadań wydedukujemy, że **są trzy sposoby różnicowania posunięcia matującego: 1) odsłona czarnej figury, 2) zwolnienie atakowanego przez czarne pola, 3) odsłona linii białej figury.** Ten ostatni motyw jest jeszcze stosunkowo najmniej stosowany, na co zwracam uwagą naszym kompozytorom.

Takie byłyby ogólne wytyczne przy realizowaniu ośrodków problemowych, które

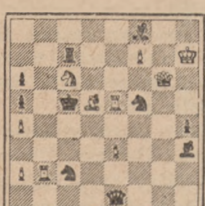
operają się na grze na jednej linii przy blokowaniu jednego punktu.

3) Drugą możliwość realizacyjną otrzymamy przy użyciu dwu białych linii, a co za tym idzie i przesłonie dwu białych figur. Godną wszelkiej pochwały jednolitość pierwszego typu rozbijamy na dwa człony; tracimy zwartość, nie uzyskując jeszcze tego bogactwa, jakie nam dają przesłony większej ilości białych bierek. Cóż tedy stanie się obliczem takiego tworu? Musimy przecież stworzyć jakąś harmonię obu części i w takich wypadkach **jedynym wartościowym pomysłem staje się gra analogiczna lub wręcz echo, które spaja rozklejony na części mechanizm strategiczny.**

Artystyczne wykonanie tego chwytu należy do trudniejszych, dlatego niewiele mamy wartościowych przykładów. Bodajże najciekawszym jest problem nr. 24 Larsena.

24. K. A. K. Larsen

I nagr. Tijd. Ned. Ind. Sch. 1924



Mat w 2. posunięciach 1. Sd4

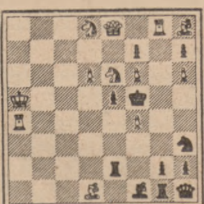
Ten piękny problem oparty jest na przesłonie dwu tematowych linii, b i szóstej. Przeciw groźbie 2. Hb6 czarny ma obronę, która jest dwukrotną przesłoną obu ważnych arterii. A więc Hb4 2. Gb3!, Sb4 2. Sb3!, Gd6 2. Se6!, Sd6 2. Ge6!. Mamy więc dwie pary analogicznych wariantów; polami blokowań są punkty b4 i d6, zaś punktem białej przesłony — b3 i e6. Użycie białej baterii zostało trafnie pomyślane i z wyjątkiem obrony Sd6 posunięcia czarnych są zastanawiająco proste. I tutaj mamy, może słabiej zaakcentowane, niż w poprzednich pracach różnicowanie posunięcia matującego. Polega ono na atakowaniu pola b3 i e6 przez czarne, przez co mat Sb3 i Se6 został zniweczony.

Ponieważ wszystkie znane mi przykłady, opracowujące temat na dwu liniach stosują grę analogiczną, dlatego w tej grupie za zasadę zarówno kostrukcyjną, jak i estetyczną **możemy przyjąć analogię za cechę charakterystyczną i zarazem najwłaściwszą.**

Zresztą analiza jeszcze jednego problepoprze nasze stanowisko.

25. B Harley

Wzm. zaszcz. British Mag 1931/I



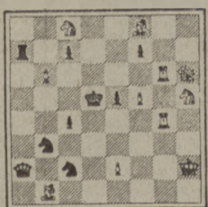
Mat w 2. posunięciach. 1. Sc6

Zupełnie niezwykła dwuchodówka typu „biały gra". Maty przygotowane są następujące: W dow. 2. Gg4, S dow. 2. Wg5, exf4 2. Sd4, e4, 2. Hb5, fe6 2. He6. Piękny wstęp zamyka linię a4—e8 i wprowadza do gry S. Ta przebudowa powoduje zamianę dwu matów e4 2. Scd4!, exf4 2. Sed4! (z odsłoną linii H) i fe6 2. Se7. Dwa maty zamienne i trzy blokowania przez przesłonę. Tutaj mamy grę na dwu liniach, podstawą pomysłu jest przesłona linii czwartej, która ma właściwą jędrność i zwartość. Trzeci mat Se7 jest tylko zręczną doczepką, gdyż nie jest właściwie zrównoważony; w porównaniu z poprzednikami brak mu harmonii. Trudno się temu dziwić, gdyż osiągnięcie 2 matów zamiennych przy 3 blokowaniach jest bodajże rekordowe, ja w każdym razie nie znam równowartościowego innego przykładu. W każdym razie zasada analogii jest moim zdaniem argumentem, z którym się należy poważnie liczyć.

4) Pozostaje nam jeszcze trzeci typ o dużej rozmaitości efektów, który

ośrodek tematowy opiera na trzech lub więcej liniach przesłanianych białych figur. Tutaj widzimy najbardziej złożone organizmy problemowe, nie wyłączając rekordowych zadań o 6 blokowaniach przez przesłonę, co do dziś nie zostało przewyższone. Z szeregu takich prac wybrałem dwa klasyczne przykłady, odznaczające się nieskazitelną konstrukcją i rzetelnym pomysłem strategicznym.

26. L. A. Isajew
II nagr. L.Echiquier 1929.



Mat w 2. posunięciach. 1. Hg7.

Niezwykle bogata dwuchodówka o 6 blokowaniach przez przesłonę, o konstrukcji wprost idealnej i nieszablonowej grze. Autor umieścił ośrodek pracy na 3 liniach: czwartej, szóstej i skośnej a3 — f8. Polami czarnych blokowań są punkty c5, c6, d4 i e4. Wydobycie rekordowej ilości gier było możliwe znowu dzięki różnicowaniu posunięcia matującego; polega ono na odsłonie linii czarnych figur. A więc c6 2. Sf6, c5 2. Wd6, (nie 2. Se7?) Sc5 2. Se7, Sbd4 2. e4, Scd4 2. Ge4 (nie 2. e4?) oraz e4 2. Sf4 z odsłoną linii białego H.

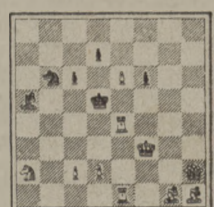
W tej pracy spotykamy nowy pomysł techniczny, jaki stosunkowo rzadko występuje w blokowaniach, **a jest nim zajęcie nie jednego pola, a dwu pól królewskich na jednej linii,** punktu d4 i e4. Taki chwyt jest możliwy do przeprowadzenia jedynie przy użyciu odsłony białej figury, a autor dwukrotnie przeprowadził ten motyw (Scd4 2. Ge4). Jest to zresztą jedyne rekordowe zadanie o 6 blokowaniach bez usterek konstrukcyjnych, inne znane mi przykłady przez dorabianie we wstępie 9, figury ułatwiały sobie techniczną pracę.

Zanim przejdę do omówienia ostatniego przykładu zadam jedno pytanie natury ściśle technicznej.

Dlaczego na a2 stoi czarny H, a nie W? Jakie jest umotywowanie obecności czarnego Hetmana.

5. Gra na czterech liniach przesłanianych białych figur należy do bardzo delikatnych zagadnień. Jasne, że następuje tu rozbicie ośrodka na cztery człony, które w żadnym wypadku nie mogą odgrywać samodzielnej roli, chyba, żeby przeprowadzić 8 blokowań po dwie na każdej linii, ale jest to wzniosła utopia. Dlatego kompozytorzy szukali dróg, w jaki sposób nadać pewną wartość, czy jednolitość. Bardzo prosto rozwiązał zagadnienie Taverner, biorąc za ośrodek grę jednej białej baterii.

27. T. Taverner
I nagr. Yenowine News 1889



Mat w 2. posunięciach. 1. Wh4

Kompozycja w starym stylu przy użyciu tempa. Ośrodek tematowy stanowią 4 blokowania 4. linii, d6 2. Kg3, dxe6 2. Ke2, c5 2. Kf2 i Sc4 2. Kg4. **Różnorodność blokowań na wielu liniach została powiązana grą białej baterii, a posunięcia królem nadały tu zwartą całość.** Ten plastyczny chwyt uzyskał wielką popularność i w ubiegłym stuleciu pojawiło się sporo dwuchodówek, opartych na tym założeniu konstrukcyjnym. Dlatego ten motyw nie ma już dla nas aktualnej wartości, w ogóle należy być ostrożnym przy wprowadzeniu baterii, jako pionu architektonicznego.

W każdym razie dwuchodówka nr. 27 jest klasycznym przykładem umiętnego przeprowadzenia pomysłu.

O wiele więcej świeżości posiada drugie podejście, **które grę na 4. liniach dzieli na dwa człony stosując analogię,** podobnie, jak w problemie nr. 24. Tu jest pole do dalszych prób i eksperymentów, i tego rodzaju dwuchodówki odznaczają się dużymi walorami estetycznymi.

(d. n.)

Prasa codzienna i specjalna poświęca sporo miejsca problemistyce. Poza działami zadań w „Szachach" i „Szachiście Polskim" zwracamy uwagę na następujące działy szachowe: Dziennik Łódzki, red. A. Goldstein, Głos Narodu (Częstochowa) red. S. Limbach, Rzeczpospolita i Robotnik — red. S. Gawlikowski, Życie Warszawy (dod. niedzielny) — red. T. Czarnecki.

O nowych polskich problemach, publikowanych zagranicą, podajemy wzmiankę w sprawozdaniu „Ze świata". Na zakończenie wspomnę tylko o echu, jakie wywołały ostatnie rozstrzygnięcia naszych konkursów. Dużą popularność uzyskał konkurs Głosu Narodu; I nagrodę przedrukowały British Chess Magazine, Szachmaty, Lidova Demokracie, Narodni Osvobozeni i Basler Nachrichten, II nagrodę T. Czarneckiego trzy ostatnie działy. O konkursie „D. Łódzkiego" dał sprawozdanie „Parallele 50", podając pierwsze dwa problemy.

PRZEGLĄD PRASY

W marcowym numerze **„Szachmaty w ZSRR"** znajdujemy obszerny, bardzo ciekawy artykuł Czystopolskiego o istocie gry szachowej. W artykule tym autor stwierdza m. in., że obecna teoria gry polega poprostu na rejestracji najlepszych posunięć i dokładne jej opanowanie dowodzi tylko dobrej pamięci, a nie talentu szachowego. Według mistrza sowieckiego teoria powinna być skończonym, logicznym wywodem rozumowym, obejmującym partię jako całość, a daną pozycję — jako logiczną część tej całości.

Pogląd ten jest niewątpliwie słuszny, argumenty autora trafne i przekonywujące Wszyscy szachiści powitaliby na pewno z radością podręcznik takiej idealnej teorii. Tylko — czy opracowanie jej jest możliwe?

Szachy wciąż jeszcze są dżunglą, w której nieliczni pionierzy torują z trudem wąskie ścieżki, często na nowo zarastające, a nie docierające nawet do jej środka. Trzebaby jakiegoś wielkiego geniusza, który potrafiłby w pogmatwanej gęstwinie wariantów i kombinacyj taktycznych dostrzec jasną drogę logiki — i nie mniej genialnego pedagoga-przewodnika, który tę drogę umiałby pokazać innym.

Dziś nie wiemy nawet, czy taka droga istnieje — a jeśli tak, co leży na jej krańcu: czy równość sił zapewni zawsze beznamiętne remis, czy też przywilej pierwszego posunięcia przesądzi z góry triumf białych.

Jedno jest pewne: drogi tej szukać warto.

✪

Czwarty numer **„Ceskoslovensky Sach"** przynosi artykuł J. Sajtara o turnieju warszawskim. Na marginesie sprawozdania z przebiegu i wyników turnieju opisuje mistrz czeski zniszczenie Warszawy i trudną sytuację naszego Związku wobec naszych niepowetowanych strat; nie ukrywa swego podziwu dla naszej zdeterminowanej woli pracy i odbudowy, nie szczędzi uznania dla szczerej gościnności.

Cieszymy się, kolego Sajtar, że takie uczucia wywiózł Pan z Warszawy — i miło nam będzie powitać znowu Pana i innych czeskich szachistów na następnym turnieju.

B-20046 — Druk. OMTUR, Warszawa, Polna 34